





ontents

掌机迷 息122期



POCKET

GAMER

健康游戏

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏 注意自我保护 谨防受骗上当 适度游戏益脑 沉迷游戏伤身 合理安排时间 享受健康生活



本期收录游戏 NDS 口袋妖怪白金汉化版 NDS 牧场物语 风之市集汉化版 NDS 樱花大战 戏剧迷宫汉化版 NDS 巴哈姆特之血 NDS 小小机器人 快乐大扫除 NDS 死神DS4 PSP 真说武士道列传 PSP 超级机器人大战ALPHA PSP 炙热之魂 加速进化

| 特别策划 | 编辑部精心策划各种 | 中热门专题! |
|--|-----------------|----------|
| 你的地盘我作: | 主 | 028 |
| 星之海洋的巨: | 大方舟 | 142 |
| | | |
| 新闻中心 了# | 解业界动态游戏评论的 | 的最佳窗口! |
| 新闻中心 | | 004 |
| PG视点 | | 007 |
| PG特工组 | | 800 |
| | | |
| 新作报道 | 介绍两大主机最新作品 | 品详细速报! |
| 召唤之夜X 泪: | 之皇冠 | 010 |
| 光之四战士 最 | 终幻想外传 | 011 |
| 沙迦2 秘宝传 | 说 | 011 |
| 不死骑士 | | |
| 实况力量棒球 | P4 | 012 |
| 金田一少年事 | 件薄 | 013 |
| 钢之炼金术师 | 托付背后之人 | 013 |
| 428 被封锁的 | | |
| 符文工房3 | | 014 |
| 战乱中起舞的 | 少女们 | 015 |
| 京都鞍马山庄 | 杀人事件 | 015 |
| | | 3 - 113y |
| 攻略战队 | | |
| 巴哈姆特之血 | | 058 |
| 炙热之魂 加速 | 进化 | 078 |
| 道具收集者 | | |
| 勇者斗恶龙9 | | 122 |
| | The Contract of | 7-15-11 |
| Control of the last of the las | 最权威的软件硬 | |
| 爱机学堂 | | 042 |

热作冲击波 当期游戏最详细的试玩报告! 游戏品质 016 游戏品味 019 兰岛物语 020 心之彼端 022 流行之神3 024 噗呦噗呦7 026 游戏单间 在这里一定能找到最适合你的专区! 口袋基地 042 口袋迷俱乐部 046

| PG吧 | 拉近编辑和读者之间距离的纽带! |
|-------|-----------------|
| PG博客 | 166 |
| PGBAR | 170 |
| PG总动员 | 175 |
| 游戏发售表 | 190 |

编辑部众人为大家推荐本期的精彩看点!

· 翔武推荐给你看

由于对DQ9沉迷的缘故,这次给各位准备了这个游戏的一些心得和研究,还有资料,望笑纳。另外,绫小路这个家伙又

这个家伙又回归了,虽然说时隔8日,但腐性未改啊。



零羽推荐给你看

本期的热门游戏不多,所以选择 了经典的复刻作《炙热之魂》, 为大家奉上全方位的攻略和研



八房雅君给你看

本期攻略就是《巴哈姆特之血》 了。特稿嘛,最近总是写特稿, 脑袋都要爆炸了,所以此次给大 家换一个比 较轻松的题

材。强烈推 荐大家玩玩 PSP《流行 之神3》。



| 常用游戏类型对照表 | | |
|-----------|----------|--|
| ACT | 动作游戏 | |
| RPG | 角色扮演游戏 | |
| ARPG | 动作角色扮演游戏 | |
| SRPG | 战略角色扮演游戏 | |
| SLG | 战略游戏 | |
| SLG | 模拟经营游戏 | |
| PUZ | 解谜益智游戏 | |
| RAC | 竞速游戏 | |
| RAG | 音乐游戏 | |
| AVG . | 文字/冒险游戏 | |

PG编辑部制作

关注游戏生活的节奏 倡导健康娱乐的主张

□主持/八房 □美编/大狐狸



谁为日本业界贡献突出? CEDEC2009奖项得主公布

rovide latest news and a better life



GIVEWS EPORT ENTER

中日本电脑娱乐供应商协会 (CESA) 所主 办的"游戏开发者技术情报研讨会"(CEDEC) 预定9月1日-3日在在横滨会场召开,届时将举 办五项特别的奖项的发放仪式, 目前五个奖项 已经决定归属。

CEDEC AWARD的奖项是代表着日本电玩 市场的CESA颁布的特殊荣誉,只授予在日本 游戏界中拥有极大功绩的人物,可以说代表了 日本川界的声音。第一回的奖项授予了任天堂 的宫本茂。今年著述奖则授予了平山尚,以及 已经故夫的石田腈久。本次的特别奖得主是大 家都很熟悉的堀井雄二。

除此之外,另外5个部门的受奖提名也已经 公布。获奖人/部门与其受奖理由如下。

特别奖 堀井雄二

堀井雄一作为日系RPG的奠基角色,从日 系游戏的黎明期就开始活跃,现在也一直活跃 在游戏设计的第一线,特别是其代表作《勇者 斗恶龙》系列的发展,可以说奠定了日式RPG 游戏的基石, 堀井雄二可谓居功至伟。

著作奖 平山尚

作者的著作《游戏程序开发前就应该掌握的 技术》一书, 堪称是日本第一线游戏设计开发 人员必读的里程碑式读物。为了表彰其在职位 上的活跃, 并且鼓励其再接再厉, 特颁发此奖。

著作奖 石田晴久(己故)

已故作家石田晴久留给大家的, 是包括《C 语言》在内的多部技术件著作。这些著作的传 入,不仅对日本游戏业,对其他电子工学、软 件产 训整体亦有很大的推进作用,石田晴久可 谓功不可没, 故主办方特意给予奖项以示追思。 以下是5个获奖部门的提名:

程序开发环境奖提名部门:

- 1.在阴影渲染、自主编程等领域,一直冲在" 次世代"先端的技术开发小组, Crytek GmbH (Crytek引擎开发小组)
- 2. 成功将扩散光照明技术实际应用于游戏光源 应用处理的《索尼克世界大冒险》编程小组(隶属于SEGA公司)
- 3. 将渲染技术灵活开发运用的川濑正树氏(隶 属silicon工作室)
- 4. 拥有目前日本川界最高画质的技术的《小小 大星球》的开发小组Media Molecule Limited 5. 通过技术实现了(建模)实时变形碰撞以及细 腻画面的《旺达与巨像》开发小组(隶属于SOE) 视频艺术奖提名部门:
- 1. 出色地描绘出自然情景的Crysis美工团队((Crytek GmbH))
- 2. 将日式描绘手法应用在游戏中, 制作了出PS3 超华丽《火影忍者-究极忍者风暴-》的 cyberconnect2美工团队。
- 3. 将独创的"墨绘"技法成功应用在游戏中的 《大神》的美工团队 (隶属CAPCOM)
- 4.通过活用游戏引擎实现生动的实时插入演出的 Epic Games cinemathics/小组(Epic Games, Inc.)
- 5.以业界最高峰品质著称,拥有独特绘画表现 的《/IV/大星球》开发小组(Media Molecule Limited)

游戏设计奖提名部门:

- 1.开发了WII FIT等全新类型游戏设计的小组(任 天堂)
- 2. 拥有革新性的3D开放性世界构架的游戏《



GTA3》的开发小组 (Rockstar Games, Inc.) 3开拓了新的用户群,拉动游戏产业发展的《 大人的脑锻炼DS》的开发小组(仟天堂)

- 4. 将与朋友们交流协作机制充分活用的《怪物 猎人携带版》的开发小组(CAPCOM)
- 5. 将物理演算与UGC(用户自主创告机制)融合的 《小小大星球》开发小组(Media Molecule Limited)



GUNDAM BIG EXPO 来自高达之父的寄言

2009年8月21日至23日, 东京国际展示 场召开了高达30周年的庆典活动。在此期间 会场内举办了多场特殊活动。

作为30周年的纪念活动, GUNDAM BIG EXPO专程请来了元祖《机动战士高达》中的 主要声优、古谷彻、池田秀一、潘惠子等参 加演出,阿姆罗与夏亚以及拉拉3人错综复杂 的梦幻演义在现场得到了再现。



活动开始后, 在播放着经典曲目的同时, 拉拉、阿姆罗、夏亚3人的声优在台上重现原 作中经典的台词。潘惠子还针对富野监督对 于台词中某些词句的变音(比如将"宇宙" 读成sora) 开起了玩笑。

此时活动达到了高潮,富野监督也上台 借势接过了话题,并且对台下的听众发表了 高达30周年的寄语。

富野由悠季的讲话

为下一代的人们铺下话题的,便是《高 达》了。我们会在努力中继续努力。但. 我希 望你们能够想想,如果你们的孩子还能说出我 们喜欢高达, 那将是件多么好的事情啊。

历经30年, 高达站立在了大地之上。我 多么希望它能够真正的活动起来 (笑)。接 下来,希望能够做出足以让你们忘记高达的 新作品出来! (掌声)



质量如何要看态度决定! NBGI正式承认《机战K》普乐盔用

日前,NBGI承认了2009年3月20日发售的《机 战K》游戏中,采用了SE公司部分游戏配乐的事 实并向SE、Taito表示道歉。

《机战K》游戏里,使用了与Taito在 SFC的《四狂神战记2》内的乐曲"拯救地 上的人"以及SE在SFC以及DS上发售的《超 时空之轮》内的乐曲"魔王决战"的音乐相似 的BGM, 后经网络人士比对, 证实一者之间存 在极为明显的雷同现象。

事发后NBGI积极的与Taito、SE进行沟通 商议,最终发表了和解的结果。NBGI表示,日 后会对外包制作方面进行严格管理, 彻底杜绝 类似事件的再次发生。





金民游戏! 美国果然是游戏大国! 玩家数目海外调查数据新鲜出炉

不久前,调查公司TNS与Newzoo在美国、英国、法国、德国、荷兰、比利时等地区进行了游戏玩家数量的调查,并干近日放出了调查结果。

其中家用机玩家最多的是美国(58%)、

英国(55%)、法国(45%)。

PC游戏玩家是德国(45%)、美国(41%)、英国(34%)。

便携掌机玩家最高的是美国(47%)、比利时(41%)、荷兰(37%)。

手机游戏玩家为英国(19%)、美国(17%

)、德国(13%)。

网游的玩家最高的是美国(21%)、比利时(14%)、德国&法国(11%)。

调查结果表明,大部分玩家们仍然比较理性,不是只玩特定的主机,而是根据实际情况来选择游戏与主机。另外,由于免费游戏(如免费网游)的玩家逐渐增加,游戏并不等于一定要花钱的观念逐渐抬头。对网游玩家们的调查结果表示,法国有84%的玩家愿意为网游花钱,而在荷兰,这个比例只有31%。



双平台联换出击!《428 封锁的涩谷》 小说化四期趋载决定!



即将在PSP上 发售的影音小说《 428 封锁的涩谷》 将会在2009年9月 开始,分4个月连 续发售共计4卷的 小说版。

本作的故事讲述了在封锁的涩谷中,几位毫不相干的角色们的

冒险。菜鸟刑警、可爱的少女、制药公司研究所长等各种角色,看似毫无关系的众人会 在命运的指引下,拯救即将毁灭的世界和被 绑架的少女。

游戏版中担任脚本的北岛行德本次也参与 了小说版《428 封锁的涩谷》,是可以令玩过游 戏的人也能体验到特殊故事趣味的作品。

另外,428的总监督也会全面协力,同时还会收录《剧团·迷天使》的短篇。小说版《428 封锁的涩谷》第一卷会在9月1日发售,价格为1260日元。一共全四卷分四个月发售。

糖

KEY社昔日幻之名作职临 《星之梦》成刻陷KPSN!



日前官方证实,《PLANETARIAN 小星星之梦 DL版》将于2009年8月24日发售,价格为2200日元。

《PLANETARIAN 小星星之梦》是KEY10

周年纪念活动时的发售的超珍贵限定版,在发售当日便被一抢而空的梦幻作品。本次发卖

的DL版则是PSP主机上的移植版。《PLANETARIAN 小星星之梦 DL版》这款梦幻级的游戏将会通过网络下载的方式进行贩卖,之前错过的玩家这次可了解没有买到的心愿了。



交易

河北 赵腾

各地的掌机迷爱好者都来加我吧。

男, 18岁, 河北省石家庄市, QQ: 517440948

仿佛永远一番风顺的海盗市场近日似乎出现了危机? PSP5.55版本系统久政 不下,国内和国外的讨论圈里都有点风生水起了。面对"危机",你怎么看呢?



PSP的5.55系统最近闹的沸沸扬扬,先是几个厂商推出的游戏都需要5.55运行,结 果全都玩不了,然后破解小组表示由于PSPGO的推出。5.55暂时不想破解,直接破解 PSPGO的5.7系统。然后最近又出现一个破解小组进行破解,最后发现是闹剧一场。作 为玩家来讲,肯定是希望越快越好,毕竟好多好游戏玩不了心里着急。但是本人的观点 比较偏向提出直接破解5.7系统的破解小组。毕竟破解这事情耗人力物力财力,何况PSPGO 的推出已经不算很远了,还真是没必要现在那么着急破解。不过玩家们看着 一堆游戏玩不上的心情也是能理解的,但是捉弄玩家们的感情这事干的就太 差劲了。最后说一句,原来有好多游戏还没玩,翻回头去玩一玩,耐心等着 破解小组破解新系统了。

这个啊, 玩不了就不玩了呗。这次5.55不破解, 让我颇有种想买PSP3000的念头呢。我 买游戏机向来是这样: 当主机上有我想玩的游戏之后, 我就想买主机, 并且开始关注主机价 格、软件阵容、流通情况、优缺点等。每出一个感兴趣的游戏呢,就在心里摆上一个砝码。 当想要玩的东西分量已经足够重——足以压过花钱啦,买东西的麻烦啦等因素的时候,就按 下心中的A键,决定要买的话肯定敲定方案后直奔卖场而去,而且买了一般也不后悔。

糟糕,跑题了。我的意思是说,不破解的话就等着呗,反正游戏就摆在那 里等着我去玩,不急在一时。如果迟迟不破解的话,耐不住性子的话就入正版 坑也未尝不可。考虑到时一台PSP2K玩海盗,一台PSP GO玩下载。现在说这 个还早, 再议啦。



5.55的来临使得PSP进入了"游戏的大冰河时期",按照这种趋势发展下去的话, PSP的实用程度将会逐步降低为0······对于中国的绝大部分玩家来说,一台只能玩老游戏 的主机根本就没有存在意义……不过呢,不至于这么悲观,这次5.55的破解确实是有些缓 慢,但并不代表着永远不能破解,最多只是时间的问题而已。况且,在截稿前已经有相 关的破解进度的消息放出了,先别管是真是假,最起码能令绝望中的玩家们看到一线的 光明。按照现在这种发展趋势,相信最晚年底就应该能度过这个大冰河时期 了……至于现在,也顶多就是先把原定想玩的游戏放一放,到时候再一起恶 补吧。不过,话说回来,有能力玩正版的玩家则完全可以继续第一时间享受 新游戏了。

NDS模拟器?没门!:近日,北美任天堂起诉了苹果公司,要求撤掉在APP SOTRE中出售的 Iphone用软件DS DoubleSys, 因为这款软件有模拟NDS的嫌疑。

L5发布会新作公布: 25日举行的新闻发布会中, L5公司不但公布了《二国记》的手机版开发 消息和雷顿、闪电十一人2、纸箱战机的新进度,还公布了一款名为《幻想世界》的全新作 品, 机种NDS。

MMV存亡之战开启: 寄托着MMV公司大量心血的WII平台原创游戏《干样物 语》正式出炉。本次fami通给出了35分的高评价,不知能否帮助MMV摆脱叫 好不叫座的怪圈。



为了让各地玩家了解市场 动态,原本一页的严俊专栏改 名为"PG特工组"并且全面扩 版,介绍更多城市的市场动态。 文/严俊

第 17 回 这次的话题 PSPgo 发售在即3000时日无多,DSi大作不断未能带动主机销售,新版系统开始封杀烧录卡,Ak2i率先突围成功。

南昌地区市场动态

四大火炉可不是浪得虚名,这个季节的南昌 简直堪比非洲。老福山地下商城到还是照旧阴 凉,生意嘛,也满凉快的,长期保持着老板比 顾客还多的奇怪状态。一大半店铺在兼做包机 维持生计,零散夹杂着一些做街机板的,传统 卖店已经少的可怜, 天知道这鬼地方还能存在 名久。3000方面,由于美版有点价格优势,绝 大名数卖店都更愿意进货, 而港版相对进价较 高、则做的人小。PSP每个型号到最后都是美版 翻新泛滥,估计3000也难逃此运,不过至少现阶 段暂时没有出现、诸位可以安心购买。再过段 时日就难说, 届时俊叔会第一时间给大家通报 的。DSI方面一直以来都是非主流,前段时间也 没怎么卖, 就是白色机闹了全城断货, 整个地 下商城转了一圈都买不着,唯一一家有货的还 是二手机,挺晕的,黑色基本款到是家家都有。

烧录卡方面只有AK2i和TTi两种,其中TTi 有点价格优势, 其实各品牌用起来都差不多, 也无所谓哪个牌子了。必须要特别注意的是, 市面上90%的TF都是假卡, 其实这种货的进价 也就比直卡便官几块钱, 卖店的说法是水货卡 装在假的外壳里,卡是真的,诸位以为能信 吗?关于TF卡的鉴别之前俊叔有说过,最直接 的方法就是看外壳后面雷射防伪标, 不会反光 的, 包装颜色灰暗的, 都是假卡, 干万不能买。这 东西在电脑城里买的更放心, 也不太会被宰, 而且地下城的真卡都是从电脑城拿的货。这跟 电脑城从地下城拿主机一样, 双方是相互供销 的关系,相信其他城市也会有类似的情况。另 外就是配件不太好买,特别是收纳包可选择的 余地实在是窄,几乎没有做中高档货的卖店, 这挺让人郁闷的。

广州地区市场动态

心急的玩家一定在盼着PSPgo的消息吧,遗憾的是暂时还没有,不过同门大哥PS3 SIIM到是有谱了。日前灵通渠道已经发布了9月1日到货的消息,出货价是2350元,按照惯例临近发货时价格还会有调整。就俊叔个人眼光来看,缩水版明显没有原版来的大气和高级,不过玩一样的游戏,投入更低了,自然是好事。以上算是乱入插播吧,与掌机无关,只不过还算个比较大的事件,给诸位汇报汇报。

3000方面,总的来说比较上个月有调整, 其中黑色款港版是一样的,美版到是降了10块 钱,银色也是小降10块,不过白色款可能是由 于缺货反涨了50元彩色系其中红色涨价20元, 蓝色和黄色均涨价60元,绿色也涨了40元。

新上了紫色主机, 搭配一款游戏的出价是

1800元,价位显然有些虚高,大家不妨等等, 犯不着冤。

廉价游戏方面前段时间上货的有合金装备、 寂静岭等几个大作,有意收藏的玩家不妨关注 一下,零售价都是200以下。另外,还有些水货 商在出些高级稀罕货,HORI出品的勇者斗恶龙 DSi水晶壳230元,DSi米奇主题挂式耳机90元, PSP怪物猎人真皮雪山毛毛袋1560元、主题火 机1200元。连古董级的NGC主机也有出货,拿 价居然低至185元。甚至还有一些令人匪夷所思 的东西,比如说毛巾、日本奶粉?诸位只当看 个笑话开个眼界就得了,稀罕货还真不是咱们 一般玩家消费的起的。记忆棒方面本月缓慢降 价中,极速80降了5块钱,16G下调了25元。

上海地区市场动态

本期上海市场3000黑白系主机,黑色款店 头报价1250元,银色1300元,最贵的是白色主 机1400元,彩色系主机红色是1500元,蓝色1450 元,黄绿两色统一价1400元。总的来说忠实反 映了拿货价,属于合理范围内。紫色款截止到 发稿日暂时还没见着,估计等诸位拿到本期杂 志时应该就陆续上架了。

记忆棒方面,日前有些卖店在做原装极速红棒。8G报价是350元,并承诺质保10年,原装品质是没错,不过10年夸张了点,估计届时100G记忆棒都该面市了吧。组棒方面,极速8G和16G依然是报价150元和300元,貌似没有随行情调整。

DSI依然是雷打不动的五色统一1300元,不

过其中白色款是属于全国性断货,上海市场也不例外。按道理说最近DSi利好消息是不少,DQ高温未退,黄金太阳和萨尔达新作又强势公开,主机销量怎么就无动于衷呢,怪哉。上期提到的DSi效仿PSP升级固件防盗版,日前Ak2i已经正式宣布对应新版固件。

相信接下来其他品牌也会发布升级补丁, 在技术上这应该不是问题,大家不用担心手头 的烧录卡遭到封杀。

iPLAYER影音卡开始大量铺货了,全国统一价198元,实际销售情况还是不错的,首批货一度脱销,不过毕竟屏幕还是DS的弱项,此类产品的后续销售力还有多大,就不好说了。看看原来的电影卡就知道了。

北京地区市场动态

京城市场的3000行情与上海相仿,除了红色与蓝色款统一1450元以外,其他颜色的报价几乎相同,紫色新款也暂时未见上架,在此就不重复了,总的来说价位比较上期有一定浮动。另外,不少玩家在持币等待PSPgo,也是无可厚非的,毕竟距离发售日已经很近了。但考虑到马上9月份开学潮即将到来,估计短时间内行情不会大幅度下调。记忆棒行情没有变化,最畅销的极速红棒依然是8G 150元、16G 290元,预算充足的玩家不妨考虑一下原装棒。

DSI方面,主机行情未见任何变化。新生产的日版主机均为1.4新版本系统,而目前能够支持到新版本人气度最高的依然是Ak2i,所以现在DSI+Ak2i 套装购买率是比较高的。另外,京城市场的DSi配件品种虽然比其他城市要多,象卡登士之类的中档周边还是买的到的。但毕竟主机销量有限,厂商不够重视这一块的周边开发,相对PSP来说还是比较少的。个别渠道独特的卖店有做一些日本原装货,诸如Hellokitty、口袋妖怪主题保护盖,HORI太鼓达人支架套装,当然价格也都不菲。

Will be with the second de maratores. and the state of the · Company of the last PSP3000(黑):1170 PSP3000(黑):1130 PSP3000(黑):1250 PSP3000(黑):1250 PSP3000(银):1200 PSP3000(银):1250 PSP3000(银):1300 PSP3000(银):1300 PSP3000(红):1480 PSP3000(红):1430 PSP3000(白):1400 PSP3000(白):1400 4G组棒:80 4G组棒:75 4G组棒:80 4G组棒:80 8G红棒:140 8G红棒:125 8G红棒:150 8G红棒:150 168组棒 270 16G组棒:250 16G组棒:300 16G组棒:290 Value Linear Service Company ● 支票機能及30分割 DSI(黑白):1230 DSi(黑白) 1180 DSi:1300 DSi:1300 DSi(彩色):1270 DSi(彩色):1230 M3i Zero:140 AK2i:100 M3i Zero:130 **IPLAYER** 198 TTi:95 AK2i:85 EZ5i:115 AK21:115 TF1G:35 EZS: 100 TF1G:40 TTL110 TF2G:50 TF2006 TF2G:55 Tragati.

新鲜游戏,抢先速报,提供第一手游戏资讯! **

GAME 游戏新丁约

位小编与你共同关注分析 关注游戏新干线,赶在游戏

召喚之夜X 泪之皇冠

●BANDAINAMCO ●1人/6279日元 ●2009年11月5日 ●续作

《召唤之夜》系列的最新作再临DS。作为10周年纪 念作的《泪之皇冠》继承了召唤之夜系列经典的种种 特征、召唤兽、夜会活等经典要素也都会有全新的展现。

本作游戏开始后依然有男、女两个主人公供玩 家选择,根据选择不同的主人公,整个游戏的视点 也会发生变化, 而没有选择的主人公也会在游戏中 作为重要角色登场。

游戏中的地图与迷宫等也都继承系列的特色。在 地图上移动时,角色们都会有各种丰富的动作。而 在战斗时则采用了高低差感念模式。由NDS的上下 屏构成的全新战斗魄力十足。整个战场分成了地上







与空中两部分, 普通角色只能在地上战的下屏 出现,而拥有飞行能力的角色则会在上屏登场。

当主人公与同伴的信赖度提升到一定程度 后,就可以在战斗中发动协力技了。当NDS上屏 所显示的角色能力下的气力槽上升到最高阶段 时(绿→黄→红),还可以发动威力惊人且极 为华丽的穷极协力技。





●SQUARE ENIX ●1人/价格未定 ●2009年秋发售預定 ●原包

以最新技术来制作复古的PRG游戏,《光之四战士 最终幻想外传》将干今冬在NDS主机上发售。本作是 中DS版《FF3》、《FF4》的开发团队负责制作的全新 风格的原创作品。本作游戏的主人公是一个生活在霍 伦村中的普通少年。某人突然受到国王的请求、前往 解救被北之魔女抓走的公主,在路途中主人公会遇到 众名同伴, 并与他们一起共同冒险。而系统方面也是 继承了FF系列的精髓,并将转职系统进行了改良,使 玩家可以自由的进行职业更换。











SOCIONAL

游戏的 画面风 格十分 鲜明, 给人印 象很深 刻。

沙滩2 秘宝传说

相刺

●SQUARE ENIX ● 1人/5980日元 ●2009年9月24日●复刻

在即将发售之前,本作再次公开了最新的要素。本作中 引入了全新的成长系统。机器人同伴将会通过装备新的武 器以及防具而得到新的成长。除此之外,游戏中还会出现 机器人专用的提升能力的特殊道具。而怪物同伴则可以通 过食用战斗后敌人掉落的各种肉来进行成长。当怪物食用 了特殊的肉之后还有可能变身成新怪物, 而变身后的怪物 也可以继承变身前的一个技能。当怪物发生变身后就会被

记录到肉食图鉴中, 之后玩家便可 以查看到何种怪物食用哪种肉后能







机种。

●TECMO ●1~4人/5040日元 ●2009年10月15日 ●续作

《死亡骑士》是一款另类风格的ACT游戏。本作的主 人公是一个为了向毁灭一族的皇帝复仇, 而以自己的灵魂



为代价,跟恶魔签订了契约,得到了不死之力的战士。通过使用该力量,主人公能将袭来的敌人变 为僵尸,当做自己的仆人使用。游戏中玩家既可以利用僵尸抵挡敌人的攻击,也能命令它们舍身去 破坏坚固的障碍物。另外,除了普通的单机模式外,本作还搭载了可供4人联机共同杀敌的合作模式。





←游戏中主 人公的武器 种类丰富多







深刻。

●KONAMI ●1人/5250日元 ●2009年9月17日 ●续作

《实况力量棒球》系列的最新作即将在PSP上发售了。本 作最大的特点便是将全部选手的资料更新为了2009年度版。游 戏的系统方面则是继承了前作中"大学野球篇"的3个经典 剧本。另外,以高中棒球监督的身份,育成学园棒球队的 全新模式也将在本作中登场。而该模式中也搭载了使用PSP 通信机能的模式,通过使用联机模式和朋友进行交流对战 后, 玩家的队伍将会得到飞跃性的成长。









↑Q版的人物建模与真实的头像相结合 的表现方式是本作游戏的最大特点。

人气推理游戏《金田一少年事件 薄》系列即将在NDS发售最新作品。《 恶魔的杀人航海》的全剧情共分为5大章节,故事内容由原作者负责进行 监修。本作故事以金田一和七濑美雪 两人在豪华容轮露娜号上遭遇的突发事 件为开端,玩家将扮演金田一来收集船 内乘客的证言,调查各个可疑地点,最 终找到真正的犯人。另外,本作很好的

利用了触摸机能,不仅在寻找线索时,

需要使用触摸笔来进行点 击调查,游戏中出现的 各种 迷 你游戏也需要 灵活







其机块矿一个!



●BANDAINAMCO ●1人/5229日元 ● 2009年10月15日 ●新作

笔才能完成。

本作是根据正在热播的新番动画《钢之炼金术师

FULLMETAL ALCHEMIST》改编而来的游戏作品。游戏中玩家可以使用各种炼金术来与同伴共同战斗。本作游戏的操作十分简单,对于ACT游戏苦手的玩家也可以轻松上手。另外,战斗系统方面也

使用触摸

引用了原作中的等价交换原则,玩家需要通过使用地面上的各种素材来发动炼金术。还有,当玩家与同伴的友情槽积攒









428 被封锁的深谷

机种

●CHUNSOFT ●1人/5040日元 ●2009年9月17日 ●原创

本作是以现实世界为颢材的游戏作品。故事的 背景是200X年4月的深谷地区。由于某个诱拐事件, 数名主人公展开了错综复杂的。本作中的主人公共 有5人,游戏的剧情是由这5人交互展开的,玩家要 做的便是在连锁的事件中做出正确的选择, 推进故 事的发展。由于正确的答案只有一个, 所以在玩家 做出了错误的判断后,特定的主人公就可能隐藏而 丧生,从而使得游戏进入BADEND。而对于某个主 人公完全无影响的选择, 也可能会将其他的主人公

引入BADEND。所以,在选择的时 候, 玩家还需要特别的小心。







带文工房3



●MMV ●1人/价格未定 ●2009年内发售预定 ●续作

《牧场物语》的一个全新分支、《符文工房》系列的最 新作仍然会在NDS上发售。作为正统续作的《符文工房3》 继承了本系列的幻想式风格,游戏中玩家不仅可以种植各 种蔬菜, 经营牧场, 或是与村民们交流感情, 顺便追求自 己的小上人……也能捕获各种怪物,然后带着它一同去迷

> 宫冒险。另外,本作 最大的关键词之一是 "变身"。游戏中 玩家将可以变身为 怪物的样子,来体







上以一敌三的战斗。不知以主人公的实 力能否战胜三名敌人的协力攻击呢。





越极频 战术中起籍的少女们 2015

●SS-ALPHA ●1人/6090日元 ●2009年9月24日 ●复刻

PSP版的《战乱中起舞的少女们》是由08 年发售的PC版《战极姬》移植而来的作品。本 作中玩家将会扮演织田信长或是上川谦信等 名将的军师, 与全国的战国大名或是豪族进 行合战。而作为一款SLG游戏,本作中除了 战斗之外,还可以建设城市,通过止水开垦

等内政来发展自己的都城, 并且还要 通过外交手段来进行同盟、交涉, 最 终实现统一全国的野望。另外,本作 游戏开始时玩家可以选择的角色除了 PC版中的织田信长武田信玄等5人之 外, 还全新追加了立花道雪。

少女形 象登场 的战国 武将们 的大战

始!

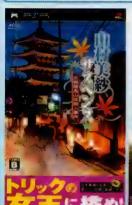




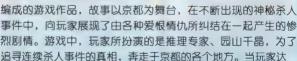
山林美

山村美妙京都被马山庄杀人事件

●MMV ●1人/5040日元 ●2009年9月13日●新作



(川村美纱 京都鞍马川 **庄杀人事件》是以著名的推** 理作家、山村美纱的原作改











成了设定中的目标后, 就会进入下一个章节, 根据每个章节中达成的 条件的不同, 最终的结 局也会发生变化。

本人是高达饭、模型痴、机械控、对这三者有爱的请加我。 男, 20岁, 江西南昌, QQ: 408349603

死神DS4 火焰传承者 特种部队 圆镜蛇的崛起





心的感受 文的传达





开发小组真是会节省资源, 最初的格斗游戏中的素材先 是改成了SRPG, 现在又用来 改成了动作游戏,除了一些 新增加的人物外, 老角色原 **在指式。动作根 本泽,《变,还好有新招式 来补充了这一点不足。游戏 的爽快感不够, 主要原因是 敌人太缺了, 砍了半天跟砍 木头没有本质区别。

影,又从电影改编了游戏。说 句实话, 一个 四省当线一般 都很需 司是审影拍的都有 一、古前更高了。 DS版画面感觉是在倒退, 人 物和战车的比例看起来很怪, 而日色彩上也感觉很怪。其 实就算是DS上稍微再做好一 点也是可以的, 总之, 改编 游戏去死吧。

根据童年时代的动画改编电



游戏模式改成了ACT, 看来 是受了PSP灵魂嘉年华的启 发。游戏的手感还是比较好 的, 但是判定感觉很粗糙; 迫力是有的,但是习惯之后 略显单调 不过也融入了一 些成长、商店的要素, 所以 一开始给人的感觉还是要素 丰富的, 算是摆脱了DS死神 心定渣的诅咒吧。游戏的音 乐很差, 扪分。

电影改编游戏。依然没有打 破电影改编=渣作的现象。游 戏的画面极糙, 音乐也十分 差劲, 手感更是不能行。尤 其是第六关的坦克大战, 坦 克无法自己控制, 敌人的火 力又超强。无穷、尽的死,死, 死……作为动作游戏来说, 本来又有飞车又有空战应该 是很丰富的, 但这次就是哪 个都没做好。

感叹~汀格尔大 叔凭借着一副猥琐 的脸居然获得了如 此高的评价 炙热之魔达 THE RESERVE

死神系列的最新作又发售了, 作为系列正统续作的《火焰 传承者》在类型上改为了动 作游戏, 而其他的各方面则 是继承了死神系列一贯的风 。」用入的钞票素。"论 击战"使得游戏性制到了进 一步提升 不过呢,对于死 神的原作动画无爱的玩家们 来说,想必仍然会无视本作 的存在吧。

一款由动画改编成电影、再 由电影改编成游戏的作品,作 为一款射击游戏, 本作的素 质十分平庸,操作手感恶劣, 游戏画面也比较糟糕。而且, 游戏中央卡的设备比较单调。 时间一长、玩家必然会感到 乏味。不过,游戏的视角还 是不错,如果要是改成第一 人称视点的话, 就真的变成 渣作了……

江苏 董苏健 喜欢ACG的交个朋友! 男,19岁,江苏省连云港市,QQ: 1027076671

河具收集者



309∓87,6E7AFS

玩RPG的时候我其实是很反 感用触笔玩, 手要长时间架 在那里, 很难受。这个游戏 就是一个触笔RPG,但是我感 觉这游戏中的触笔利用比较 牵强,"《中把26个气母改成 咒语写得倒是很有意思 另 外值得一提的是, 本作中的 声优阵容绝对十分强大,强 大到让我觉得这游戏的钱是 不是都花在声优上了。

一款跳票很久的RPG。游戏 一开始给人的感觉还算不错, 出于时间问题,并没有玩得 太深入,浅浅一玩的印象就是 系统非常复杂, 有很多要素 都需要逐渐升累 有些菜单 的字体有点小,操作要在十字 键和触笔之间熟练切换。必 须一提的是本作的声优。很 多熟悉的声音, 但是语音并 不是很多……

号称有1000种以上的道具可 供收藏的本作, 总体上来说 素质还是不错的。虽说游戏 画面一般,不过全程语音的 设定却是一大亮点,另外, 触摸笔机能也很好的被融入 游戏之中 利用触摸笔来完 成的触笔念咒系统还是比较 有新意且值得玩家们去研究 一番的。推荐喜欢收集道具 的玩家来尝试一下本作。

一



. . . debuni . 00948764/40

是改编自CG电影《遗忘之岛 谣与魔法之镜》的游戏作品, 游戏中玩家将扮演主人公卡 纳塔讲入到神秘的"遗忘之 岛"世界。为了返回现实世 界而展开收集"虹色之镜" 的冒险。游戏的画面尽于DS 中等水平,人物形象可爱, 能吸引部分玩家 不讨总体 感觉就是游戏中的解谜要素 实在讨干简单了。

全触摸游戏操作 气氛清新 的ARPG。玩家要利用触笔操 控各种人偶和部件在地图上 冒险。通过换用人偶和武器 来组合不同的样子来克服各 种难题并且打败敌人, 气氛 还是不错的, 画面也比较清 新,一点也看不出来是CG动 画电影改编的作品。看来电 影改编=蒼作在CG动画领域 无效的。

《宝物之岛 卡纳塔与虹色之 镜》是根据同名CG动画改编 成的游戏作品。本作中最大 的亮点便是以触笔操作的方 式来进行游戏, 但操作感并 不是很好。由于本作的故事 剧情相对比较低龄化,对于 年龄稍大的玩家来说恐怕会 感觉很幼稚。如果不是实在 没有游戏可玩的话, 还是不 推荐接触本作了。

巴哈姆特之血



المراب والبران فارتصا 2009年8月6日/RPG

这个游戏炒作很厉害, 但是 玩了一下,感觉有点言过其 实。主要是由于DSI点太小。 杂兵又太多,体现《出来打 巨大怪兽的感觉。第一章难 度适中,从第二章开始难度 一下变得比较高。如果没有 习惯的话, 会反复挑战也不 过,很有挫折感。试了一下 联机。感觉2人联机时才算平 衡性好。

这游戏是好点子, 大制作加 上不人性细节、机能制限的 集合体。往好了方面讲,游戏 的创意不错,而且大体上处 理的比较得体, 系统仅就射 击来说比较完备,但是呢。难 度极不友好, 单机和联机模 式没有分开, 而且杂鱼敌人 太过频繁又厉害, 挺简洁明 了的系统真用起来就一塌糊 涂了。遗憾。

传说中的大作级游戏, 从发 售后那惨淡的销量上就能看 出,游戏的素质实在是没高 到哪去……本作游戏总是让 人联想到《肝达与巨像》, 但实际上这二者真的差距甚 远。要说本作最大的败笔, 就是视角问题 不讨人设还 是不错的, 对于有时间有精 力的玩家还是可以来体验一 下这款挂名大作的。

汀格尔气碱恋爱旅行



IDS/任天 2009年8月6日/AVG

赛尔达中跑龙套的猥琐大叔 又登场DS了……本作的剧情 设定非常有意思, 主要以搞 笑为丰。大叔要送给画本中 的女孩礼物, 让自己能受他 们欢迎。在游戏中穿插了一 些小游戏、也十分有意思。不 过这个作品最大的弊端就是 太废屏幕了……不讨还是非 常有意思,建议大家可以来 玩玩看。

主角太猥琐了。游戏的主要 目的是控制大叔完成各种各 样的搞笑的小事件, 从而获 得各类女性的好感。游戏共 有14个大场景,进行一定阶 段之后, 还可以给各种女件 角色送礼, 培养好感度。游 戏没有什么复杂的战斗系统。 乐趣主要来自于流程中各种 搞笑小事件。看得懂对白的 话, 推荐玩一下试试。

讲述一只35岁没有结婚,也 没有女友的猥琐大叔的白痴 冒险故事的作品 同时, 这 也是猥琐大叔第2次在DS主 机上登场了……本作游戏游 戏围绕着一个从电视直销节 日上入手画册的情节展开, 流程方面轻松简单。在此基 础上还引入了不少有意思的 系统。如果能接受猥琐大叔 的外表,就请尝试一下本作。

流行之46



「例えば、こんな新を知っているかね? れは友人の友人から聞いた話なんだが] 🗗

分/日本一め。 2009年8月6日/AVG

本作的游戏章节很多。足以 满足喜欢AVG游戏的玩家, 另外在系统上有很多体贴的 设计。比如可以跳会走过的 剧情重新开始,还有很多常 用功能都有快捷键设定, 即 便不用开菜单, 也能完成很 多平常的操作。除了这些外, 本作还增加了一个桌棋类型 的游戏。本作的内容十分丰 富, 在这里推荐尝试。

系统极为方便、游戏的内容 也十分丰富的AVG佳作。本 次的题材非常大众化,故事 剧本可圈可点,一些环节的 气氛营造很不错。美中不足 的是最终章和隐藏章节中有 地方与系列前作有剧情关联, 如果没玩讨前作有些地方看 不太明白。游戏的原画立绘 很好看,不知为啥PSP上的 人物却有点怪怪的。强推。

记得上期刚评完流行之神2, 汶期 (3) 就出现了☆…作为 系列最新作, 〈3〉中的系统 得到了全新的进化, 游戏进 行时的流畅度得到了很大的 提高。游戏中的剧情方面虽 然没有什么特别的变化,但 额外追加的一个桌面小游戏 却比较有意思 有时间的玩 家不妨来体验一下这款上新 鲜出炉的《流行之神》吧。

噗呦噗呦7



NUS/SEC., 2009年7月30日/AVG

继承了之前作品的系统,并 且增加了"变身"规则。通 过"变鸟"系统可以让对战 更富有战略件色彩,游戏中还 有适合新手学习的"学校" 模式,能让新手很快就能上 手,十分体贴。另外本作也 支持WIFI四人对战。面连的 话最大可支持到8人。掌握变 身系统,来打出你的最高连 锁吧,噗呦。

本次终于没有存档BUG了,本 次的出场人物算是系列里最 丰富的,新加的大变身模式 也使得游戏更具爽快感, 两 种变身模式分别照顾到了新 手和老玩家。又支持WIFI对 战,所以诚意还是很足的。游 戏气氛轻松, 节奏较快, 适 合休闲。但反讨来, 如果没 能习惯的话,往往会被打得 手忙脚乱。

《噗呦噗呦》系列在PUZ类 型的游戏里也算是很经典了, 最新作 (7) 中, 追加的全新 的必杀攻击技系统可以说是 最大的亮点, 发动后既可以 选用使游戏简单化的大泡泡, 也能洗用间接增加游戏难度 的小泡泡。既照顾了对本作 不是很精诵的新玩家, 同时 也让熟悉本作系统的老玩家 有了进一步发挥的可能。

PSP版的本作是款从次时代主机 移植而来的作品, 虽说游戏中有 3个经典的人气角色加入,但综 合整体的水平来看, 还是很一般, 不过, 在如今这个PSP的"冰河 时期"时、《炙热之魂加速进化》 **这款本不是很值得玩的游戏却竟** 外的提升了可玩价值……





用心体会 深度评估

西次点燃的爪沙

探索未知领域

本作的一大亮点便是地图探索系统。在其 它的同类游戏中,城镇、迷宫都是直接出现或是 随着剧情直接开启的形式出现在地图上面的。而 本作中的城镇、迷宫都是需要玩家自己去寻找 的。至于寻找的方面到是不算很难,只要在工 会中打探相关的情报后, 再夫相应地点调查, 基本上就能找到了。同时, 利用地图探索系统 还可以在大地图上寻宝, 虽然绝大多数情况下 是一无所获,或者找到的是普通的道具,但也 有一定的几率得到稀有的道具或是武器、防具。

除了地图上的探索外, 在玩家进入到迷宫 中后(各种野外场景或是遗迹), 也需要进行 解谜才能推进剧情。而这里的解谜与地图上的 直接探索完全不同,是需要玩家自己亲自动腕 动手来解决的,换句话说,解不开谜题的话, 玩家就会被卡在该地……虽说难度上是增加了 不少,但游戏的趣味性同时也得到了提升。



略微复杂的战斗系统

本作战斗系统、除了略显复杂之外、总体 来说还是很有特色的。连锁攻击、蓄力攻击、 原创特技以及BREAK特性、OVER KILL等,在

玩家能够灵活的运用后,战斗时就会变得非常 轻松。对于刚刚接触本作游戏的人来说, 初期 可能会感到比较混乱,但用不了多长时间便能 理解战斗系统, 之后便能慢慢的享受本作游戏 的乐趣了。

人气角色!?

本作中的一大卖点便是加入了3名系列经典 的人气角色, 即, 有着爆炎之子称号的大魔干 加尼斯的女儿、西罗, 勇者育成学部的御姐教 官、琉恩艾鲁巴以及挑起并终结了第二次尼巴 兰特大战的女王、罗泽。

汶3个人在系列中都是有着极高人气的。正 因为此,才使她们成为了PSP版的本作中的一 个卖点。但实际呢,在游戏中完全没有这3个人 的任何剧情……当玩家操作主人公在オールド ロード最深处的实验室中抓到她们后惊奇的发 现3人居然都是克隆人……这不禁让人思考,她 们真的还有有存在的意义吗……虽说、玩家们 要想收到这3个人并不算是困难,只要玩家队伍 中角色的等级够高, 在游戏初期便可以轻易的 将此3人收编到旗下。但、毕竟游戏中出场的人 数有限, 让这3个无口的克隆人占去一半的出场 位置实在是比较可惜。如果不是对此3人特别有 爱的人相信都会无视她们的存在了吧……如此 一来,这3个被当成本作卖点的角色就彻底失去 了存在的意义。





故事简介

兰岛——历经数百年,持续着和平与繁荣的王国。某日,随着突如其来的陨石的从天而降,一直以来持续着的和平被神秘的侵略者所破坏。

人类与异种族……二者间永无止境的斗争, 就此开始了。

新历884年,春。人类与异种族开战已经进入了第5个月。

在极为惨烈的战争中, 兰岛王城的年轻男爵, 以必死的觉悟向敌阵发起了突击。在他击倒了数以N计的敌人后, 终于来到了敌方首领的面前, 并成功的击倒了敌首领。

拖着疲惫的身体,年轻的男爵步伐沉重的 来到了神殿。并发现了安睡在祭坛之上的神秘 少女。与男爵相会的神秘少女起身后释放了耀 眼的光辉,紧跟着整个天空下起了光之雨,将

这场噩梦般的惨 烈战争净化……

"齐莉亚",随着口中念出的 一个名字,少女



兰岛物语 少女的约定

AVG ACCOUNT

虚弱的倒在了地上。当她再次挣开双眼之后, 完全不记得之前发生的事情,除了自己的名字 之外……

在战后复兴的城市中, 男爵与少女的共同生活就此开始了。

游戏系统介绍

本作的游戏系统由两部分组成,分别为育成模式与ADV模式。其中,育成模式里可以对女主角齐莉亚的各方面进行教育。在这个模式中有学习、仕事、贡献、其他等4大类选项,选择不同的选项后,齐莉亚所能提升的能力也会发生变化。至于要如何培养,还要看玩家自己的爱好了……而ADV模式则是穿插在游戏中的故事剧情模式。在此模式下玩家可以与游戏中登场的各个角色培养感情。

关于换装系统

本作游戏的最大亮点之一。 便是齐莉亚的



江苏 杨瑞

无机一族像我一样快乐吧! 男,14岁,江苏省钟吾中学,QQ:770120112



换装系统了。游戏中齐莉亚可以更换的服装种 类不少、除了普通的正装之外, 还有女仆装、 王女装、水手服、兔女郎装、各种泳装以及特 殊风格的COSPLAY服……为了避免在漫长的4 年共同生活中, 玩家会产生审美疲劳, 所以齐 莉亚就必须要经常的更换服装……说到换衣服, 可不是想换就能换地~首先需要玩家命令齐莉亚 去教会、美容店、裁缝屋等地去打工,在辛辛 苦苦的完成了一天的劳动后, 齐莉亚的魅力值 就会相应的上升, 而魅力值则是换装时所需要 的必备点数。根据不同的衣服需要消费不同的 魅力值才能更换,所以,想要经常更换服装的 话,就需要多积攒一些魅力值了。

本作中齐莉亚的服装通常都是在裁缝屋购 入的。在裁缝屋所贩卖的衣服共分为普通服 装、泳装与布料等3类。普通服装可以在任何 地点穿着, 而泳装的条件略微特殊(想要让 齐莉亚穿着泳装上街的邪恶玩家还是趁早放 弃吧"),但可以在家中随意更换。而选择了购 买布料之后,则是可以再次通过裁缝屋来定制 特殊的服装,不过选择定制特殊的话需要花 费大量的金钱,并且需要一定的制作时间, 如果手头不是很富裕的话, 还是将就着穿现 成的衣服吧。



登场角色简介

齐莉亚/年龄: 不明/CV: 本名阳子

失去了记忆的神秘少女。 性格温和、 目好 奇心旺盛。在复兴中的城市中与男主人公开始 了全新的生活。

艾比/年龄: 16岁/CV: 加藤有希子

在战争中不幸做药草牛竟的父母失散后便 一人独自生活。正处于成长阶段的艾比是个食 欲极为旺盛的女孩。

素玛丽娜/年龄: 15岁/CV: 吉田真弓

索玛丽娜虽然是个十分任性且自私的女孩, 但城中的男性们却对他评价极高, 在她身边时 而会出现新的求婚者。另外, 索玛丽娜对于绘 画有着很强的天赋, 在绘画界中也是小有名气。 菲/年龄: 17岁/CV: 早见纱织

菲在16岁时便与王城的卫兵结婚,但爱人 却不幸在战争中丧牛。战后性格悲观的菲一直 在教会内帮工,对于齐莉亚非常照顾。

顾安娜/年龄: 17岁/CV: 桑岛法子

平时总是戴着头盔顾安娜, 很少有人看到 过她真正的面容。顾安娜是个恪尽职守的标准 军人, 但她与家族的关系却非常冷淡。

路易/年龄: 18岁/CV: 石井一贵

幼年时曾与主人公一同接受骑士教育的青 年。年纪轻轻的路易深受王室以及男爵家的信 赖,平时他一直致力于兰岛城的复兴。

托马/年龄: 12岁/CV: 椿世奈

在战争中被年长的哥哥舍命救下, 之后便 独自一人生活。幼小的托马最大的梦想便是成 为富翁并娶到漂亮的老婆……

米罗/年龄: 16岁/CV: 石田彰

某日突然出现在主人公面前,要求获得爵位的 青年。异常自信的米罗自称是男爵家的私牛子,实 际上是想借机敲诈男爵家来替他偿还大额的欠款。

儿 / 心 恋

作为一款恋爱类AVG来说,本作的素质 还是比较不错的。首先从风格上来说就属于 新奇的一类。而且剧情内容十分丰富, 超过 400个以上的剧情事件所影响的30个以上的 不同结局,也足以令玩家反复玩上N遍了。另 外,特色的换装要素也能令玩家不会产生审 美疲劳。总之,推荐玩累了大作、想换换心 情的玩家来体验一下与齐莉亚的轻松生活吧。



初期敞事循路

3月——跨越了严冬之后,终于再次来到了 万物复苏的春季。

清晨7点钟, 男主角极不情愿的从棉被中伸 手将闹钟关掉, 懒散的开始了新一天的校园生 活。在收拾好被褥下楼后,发现了来找自己一同 上学的柚原木实。虽然平时总是一同上学,但像 今天这样提早的出门还是比较少见的。一通寒暄 之后,男主角才意识到,父母双双外出后,从今 天起自己就要过单身生活了,而提早赶来的木实 则是受自己母亲的委托,来照顾他的……

在吃过了木实为自己特制的早餐后,发现 时间还早, 本想悠闲的去上学的男主角突然醒 悟过来, 自家钟表的指针已经很就没有转动过 了……预感到事情不妙后,男主角赶忙拉起木 实,以最快的速度冲向学校。没想到只跑到一 半的路程, 男主角便气喘吁吁、体力不支了, 而看似娇小的木实则毫无疲劳感……

疲劳的到达学校后,不知不觉中一天的时间 便结束了……下午放学后, 男主角在校门前遇到 了木实。原来她已经在此等待男主角多时了。为 了能让男主角在日后享受丰盛的美食,木实拉着 他前往超市大采购……就这样男主角带着大包小 包的干粮返回了家中,结束了一天的生活。

轻松欢快的校园生活将会继续, 而明天也 许还会发生更过意想不到的事情……

主要角色介绍



柚原木实

CV: 落合佑里香 与男主角青梅竹马的邻家 小妹, 年龄比男主角小一 岁。柚原木实的性格温和, 时而也有撒娇的一面。平时

她非常喜欢体育运动,而对于学习则是十分苦 手。另外, 柚原木实还很贪睡, 经常被主人公 叫醒后, 两人慌慌忙忙的赶往学校。

小牧爱佳

CV: 力丸乃梨子

男主角的同班同学。小牧 爱佳本为学校的年级副委 员长, 但不知为何同学们都 🗲 称她为委员长……小牧爱佳



平时是个很要强的女孩,对于周围的同学也非 常照顾。因而受到了大家的敬仰。不过,由于 白尊心的关系, 她在有困难的时候也会拒绝他 人的帮助。另外,身为文艺部员的小牧爱佳经

常出入于学校的图书室。



CV: 伊藤静

比男主角大一岁的女孩。向 阪环虽然看起来很成熟的样 子, 但她却经常搞一些恶作 剧,做出的事情就像个淘气

的孩子。喜欢恶作剧的向阪环也有直正成熟的 一面。对于男主角而言她就像是大姐一样。向 阪环无论是体育还是学习, 还有家务都是非常 擅长。另外,据说她家也是个拥有着巨额相产 的大户人家。

在北里

CV: 中岛沙树 与男主角同学年的女孩。 森花梨的好奇心十分肝感. 对于自己感兴趣的事情一定 要追踪到底,不彻底了解决



不罢休。平时喜欢与男主角一起探索如何才能 开展真正的班级活动。 森花梨的性格十分活 泼, 由此经常做出一些不顾后果的事情。而基 本上最终的结果都是以失败而终。



婚吉会珊瑚

CV: 石冢小百合 姬百合琉璃的双胞胎姐姐。 比 男主角小一岁的入学新牛。姬 百合珊瑚是个缺乏紧张感, 经常发呆的女孩。她非常喜

欢凑热闹,只要有多人的活动,她必定会去参 加。另外, 姬百合珊瑚的头脑十分聪明, 特别 是在计算机方面有着超越他人的特长。

難百合遠頭

CV: 吉田小南美 姬百合珊瑚的双胞胎妹妹, 同样是比男主角小一岁的人 学新生。姬百合琉璃的性格 比较孩子气,经常为了一些



很普通的事情而吃醋,然后大发脾气。另外,姬 百合琉璃也是个哭泣虫。虽然她的学习是完全 不行, 但对于家务还是非常得意的。



十波由真 CV: 生天日仁美

与男主角是同年级的隔壁班 同学。十波由真是个件格豪 爽、好胜心极强的女孩。在 以某件事情为导火索, 使得

她与男主角成为了竞争关系。之后便时常的找 男主角单挑……十波由真非常喜欢骑自行车, 平时总是蹬着爱车上下学。另外,她与小牧爱 **佳是十分要好的朋友。**



髓西·玛莉亚·姜空

CV: 夏树梨

露西・玛莉亚・美空平时总 是喜欢呆在学校中、但对于 学习却不是十分喜爱。言行 举止都是与众不同的美空,

平时总是喜欢独自行动,给人一种神出鬼没的 感觉。由此班上的同学对她都不是很了解。美 空非常喜欢与动物聊天, 但她却极为不擅长与 同龄人交流。

久寿川莎莎拉

CV: 小野凉子

PSP版的本作中全新加入的 角色。久寿川莎莎拉比男主 角高一年级, 在学校中担任 学生会会长的职务。身为优



等生的久寿川莎莎拉也是个公认的大美女。在 上届学生会中担任副会长,并被同学们称为 副长"。久寿川莎莎拉对待身边的同学十分冷 淡, 总是给人一种距离感。



重要化學

CV: 佐藤利奈

男主角的同年级同学。草壁 优季是个总喜欢在深夜出现 于学校中的神秘女孩。虽然 与男主角都是同一个学校的

学生,但平时总是见不到她的身影……草壁优 季给身边同学留下最深刻的印象便是、她手持 笔记本, 若有所思的背影。

ル / 旧 / 思

心之彼端系列在恋爱AVG类游戏中属于 比较轻松的类型, 虽然没有涤荡起伏的高潮 剧情,但平静之中却能让玩家体验到与现实 的共鸣感。本作在继承了次时代主机版全部 角色的前提下,又追加了全新角色、久寿川 莎莎拉, 使得本来就已经非常丰富的女性角 色阵容再添新鲜感……对于老玩家来说也有 了继续玩本作的理由。不过,不得不说、极 为简洁的菜单模式仍然是本作的缺点。



超进化! AVG名作系列完结篇!

上一期里, 我给大家介绍并且推荐了DS版 的《流行之神2》这款作品, 按理说, 本次其实 应该避免同类游戏的推荐, 不过本次PSP这款《 流行之神3》的素质实在是太优秀了, 所以本次 我才会冒大不韪, 再度为大家详解系列新作的 进化之处。

系统超进化!

前作DS版的系统已经是非常方便的了,本次出在PSP上,又有了大幅度的进化。不用做太多说明,大家只要明白本作的操作方法和菜

↑ SELF QUESTION、一般剧情、选项部分,都被以不同图标体现在分支树上。

单,就已经可以体会到方便了。

本次最大的变化,就是可以通过菜单选项,直接查阅分支树——大家可能会有疑问:这个选项不是上次就有了吗?其实本次又增加了一个极为便利的功能:如图所示,玩家可以直接看到本次路线中选择的分支路线(高亮显示),而且,只要是本次走过的剧情,可以任意跳回去重新开始(即回到所选处,选择处之后所有内容变成未经历状态,可以重新选择)。以前需要通过存档取档完成的工作,本次直接就可以进行。不仅是分支数时可以直



↑在进行逻辑推理时,按下START键可以看到上次 过关时的推理结果和正误,大为方便玩家参照。



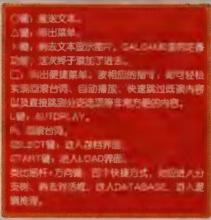
浙江 赵徐骏

诚收NDSL, 杭州来的价格面议, 加QQ。 男, 18岁, 浙江省杭州市, QQ: 94065587

热作油油波

接进行跳跃,在回滚台词的时候,同样可以按 一键跳回特定台词处重新游戏。这样一来,包括SELF QUESTION在内,玩家可以精确地跳到游戏的任何一点,这对收集分支既度率和测试选项效果提供了极大便利。只要保存一个最后打过章节前的存档,就可以随时从任意地方开始问顾了。

除了方便的系统选项,本作的快捷键操作 也是非常丰富的,游戏的操作如下:



大家注意一下就可以发现, 几乎所有的常用 功能都可以不开菜单而用快捷键完成, 上手后 游戏的节奏就可以非常流畅。

内容空前丰富



↑可以在章节选择画面查看本章的分支、推理等完 成情况。

内容上,首先是章节数目格外的多。如图所示,本次的本编,从第零话开始共有5话之多,比以往多了一话,而且还有多达3个的隐藏章节,分别是以犬童兰子为主角的"死之项链篇",以D·K(雾崎 道明)为主角的"死不掉的死刑犯"篇,以及8月28日追加下载的以新人物羽黑 薰为主角的番外篇。

兰子篇: 章节结束时, DATABASE収集率77%

WHO

D·K篇:除D·K篇外全DATABASE (93%) 收集、全正编科学、录异路线完成。

薫篇:8月28日起,PSN提供免费下载。本章不 计算季度率,没有DATABASE等内容。(注: 联接PSN会要求升级PSP系统、白制用户慎用)



除主要游戏之外,本作还附贈了一个骰子桌棋游戏,叫"旧校舍的小梅莉"。游戏的目的是躲开诅咒娃娃梅莉的追踪,在校舍中找到4把钥匙并且脱出。游戏最大支持六人游戏。只要主机在标题画面选择"シェァリング"(shareing,游戏分享),就可以实现一拖多。没有游戏的朋友只要在PSP的XMB菜单中选择接受游戏分享(就在运行游戏的上面)即可。游戏开始后,玩家要一边躲避梅莉,一边进入房间收集道具,道具包括开门钥匙、抢夺其他玩家卡片、可以将梅莉击退的球棍、防止被梅莉伤害的布偶等。巧妙利



用道具、设定行动路线,在HP耗尽之前逃出被诅咒的校舍吧!

机 油 域

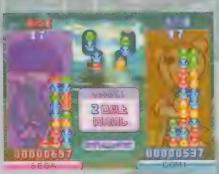
前面已经说过了,本作的系统是我玩过的AVG中最方便的系统之一。除了CHUNSOFT镰鼬之夜2和BLACKCYC的虫爱少女之外实在没有能和它比的。且不论游戏剧情本身算不算神作,这种以用户为本,处处为用户着想的设计方针就非常值得肯定。希望几天后的《428》能够为我们带来惊喜。顺带,最近有小组宣布汉化PSP版流行之神1,希望在积累经验之后,能够有小组对本作进行汉化。



轻松华丽,爆裂对战PUZ降临!

唯物唯物

噗呦噗呦是SEGA公司出品的著名解谜游 戏,玩家要通过操作,将不断下落的各色气泡 联接成四个以上的团块, 即可将气泡消去。如 果是对战模式的话, 消去我方的气泡, 还可以 计对方场地中降下难以消除的障碍物"烦恼种 子",和其他同类游戏一样,如果气泡堆满了 空间以至干漫出来,游戏就告负了。说起来,



本次的噗呦噗呦7是系列的最新作。前段时间, 系列下值15周年, SEGA也推出了15周年纪念作 品。不过由于存档系统发生了问题。不得已只 好将产品召回, 损失惨重, 所以时隔不久, 系 列的新作,这款融和了15周年纪念作系统的新 作面世了。

作为方块游戏, 自然要讲求连锁消除, 本 作也不例外。只要消去气泡,其他气泡就会下 落, 再度满足的话就会变成连锁消除状态, 根 据连锁数的增加、得分、fever增长和向对方 的攻势就可以加强。反之如果受到了对方的攻 击, 我方则可以通过理由手头的气泡构成连锁 消除来进行防卫或者反击。

几大模式,玩转噗呦

作为轻松解谜类游戏,本作自然有很多模 式,除了最基本的,有一定剧情的故事模式之 外, 还有数个模式供大家选择。有一部分隐藏 角色是必须在特定模式下才能使用的。

故事模式。共有6大关22小关,会解封很多位隐

藏角色, 故事剧情也是挺搞笑的。

自由对战模式:可以设定COM性能等,与CPU 或者朋友们进行对战,最简单的方式。

车轮战模式: 生存模式, 反复打败出现的对手, 挑战更高的成绩。

教学模式:面向初学者的模式,新手从这里开始了。

WIFI对战:本作支持WIFI对战,但因为延迟的关系,个人感觉有些勉强的。顺便,如果对战胜利的话,还可以得到积分和排名,从而显示不同的称号哦。

解谜模式:气泡的配置和能使用的素材是固定的,玩家要在一定手数之内将所有的气泡消除,还可以通过WIFI下载新的谜题。老实说,大部分关卡都桩费头脑的。

新系统:大变身!

本次新加入的系统,是游戏的特色之一。只要连续消除落下的气泡,边上的fever槽就会逐渐上升,只要等这个槽升满,就可以发动两种"大变身!"。其中一种是"巨大化",发动后,气泡将会变得非常大,消除条件也变成3个相连即可。连锁消除的条件改变为每次下落气泡都消除即可。这个模式可以说是倾向于防卫的模式,可以很容易地构成较高段连锁并且迅速消除气泡,是初学者的好选择。

相对应的,另一种大变身就是对应的缩小模式。此模式下,气泡相对变小,空间相对地大起来了,巧妙设置后即可构成多段的华丽连锁,一举造成大规模的攻势,是非常有进攻倾向的模式。不过反之,如果没能用好的话,会闹得自己手忙脚乱也说不定。

隐藏角色出现方法



本次的角色共有名,虽然一开始能选的角色并不是很多,但其实,这作的隐藏人物会随着剧情模式的进程而逐渐追加,基本上如果保持在A评价以上的话,主角一周等成后会开启绝大多数的人物,最后剩下四个

没开启的。在二周目的时候,会发现有些游戏 在进去前有新人物可选,把所有闪着"NEW" 的人物都拿出来打一遍,最后的四位角色也会 开启。

第一幕全NEW完成: ジェゾ 第二幕全NEW完成: ルルー

第三幕全NEW完成: サタン

第四幕和第五幕全NEW完成: エコロ

这样一来,全部角色就开启了。毕竟是以 轻松对战为主的游戏,所以很简单就可以获 得。各位角色的性能区别主要体现在连锁消除 时力度的分配上,有些角色低等级连锁时,攻 击威力就会很强,反之大连锁时强度上升限界 较低,有些则是连锁消除派,尽量去凑齐大连 锁吧。

隐藏指令秘技

COM强度最大秘技

对战选择CPU时,按住SELECT再决定角 色,开战后难度即为最大。

自由对战时交由COM控制

仅限自由对战。选择难易度时按住SELECT 键决定即可委托COM控制自己。

隐藏要素全开

标题画面时按住L+R,之后按顺序输入上 \rightarrow 下 \rightarrow 右 \rightarrow 左 \rightarrow X \rightarrow B \rightarrow Y \rightarrow A。如成功会听 到音效。

CPU对手强制输掉

笑,耍赖用秘技。仅限自由对战。对战中同时按下L+R+X+Y即可生效。特别说明一点就是有些烧录卡的软复位键位与之很相似,可不要按错了哦。

المال المال

系统非常简单明了,很容易上手,但要想构成复杂的连锁消去就有点困难了,当然此类游戏都是这样的,所以倒也正常。游戏的优点是很爽快,玩起来很轻松,但缺点也就出在这里:高难度下,或者和别人对战时,节奏总感觉非常快……555,我这等反应慢的家伙玩起来总是手忙脚乱啊。总之还是很好玩的,建议大家随身带一个,没事玩两局很合适。



没错——按理说呢, 吉祥物应该是一个人见人爱花见花开温柔驯良的角色, 不过事实上现在 人气最高的偏偏往往不是那些老牌的吉祥物。时间长了,诸位新一派偶像们自然不愿屈居人下 啦。虽然吉祥物们有着官方"御赐"的头衔,扳它不倒,但是起码在"民间",还是可以大展身 手,与官方吉祥物战上一番的嘛!便要彻底将你这个花架子轰杀到渣呀口胡!

KISSES巧克力已过时!

说起DQ系列,吉祥物自然应该是史莱姆。鸟 川明大师数年前妙手偶得的一个如水滴状的可 爱的小东西陪伴着DQ系列走过了数十年的旅 程, 几平每一次都是可爱的中莱姆伴随着勇者最 初的旅程。无数的史莱姆用自己的身体为主角铺 就了冒险的道路, 而史莱姆可爱的身形, 更是让 许多人为之心许一系列吉祥物,自然当之无愧。



← 以原 始的史 莱姆为 基准. 史莱姆 家族发

展出了 庞大的 派系。

其实呢, DQ中的史莱姆 (slimeスライム) 算是 原创,原本的中莱姆可没有这么可爱的。中莱 姆,原文Slime,其实是"污泥、黏液"等污物 的意思,通常说起怪物的"史莱姆",则是1931 年,作家洛夫克拉伏特在克苏鲁神话系小说《 疯狂的川脉》中描述的黏液状生物。 随后1953 年、约瑟夫·布伦南发表了名为《史莱姆》的 小说,正式确定了史莱姆的名字。原始设定中 的史莱姆, 是恶心的可以随意变形的黏液状生 物、比较凶恶。其后、各种桌面、电子游戏都 沿用了史莱姆的设定。



↑其他游戏中的史莱姆可就没有那么可爱了,这是 游戏王中的品种。

不过呢,到了《巫术》时代,史莱姆逐渐 从凶恶的怪物沦落为较弱的杂鱼,1984年的《 多鲁亚加之塔》,正式将史莱姆带到了日本。直 到DQ, 鸟山明在进行怪物设定时, 将史莱姆大 大削弱为初级的敌人,形状简洁,还带着傻平 平的笑容——由于其孱弱的身形、可爱又呆萌 的面容, 异化后的史莱姆成为了广大玩家乃至 青少年非常喜欢的形象。随着DO在日本腾空而 起, 史莱姆的形象也逐渐广为人所接受, 各类 玩具、周边和同人创作一应俱全, 史莱姆的家 族和地位也逐渐壮大, 甚至还有专门以史莱姆 为主角的游戏哦(比如《冲击的尾巴团》,1代 比2代好玩,很温馨可爱的小游戏)。

不过! DQ已经出了这么多代, 史莱姆这把 交椅坐到现在自然会受到挑战啦。虽说憨厚可 爱, 但是作为最初始的怪物, 谁也不会特别把 它放在心上, 就算是有各种亚种助阵, 也多半 就是浮光掠影,让人留不下什么印象——更何 况, 其实史莱姆面临的最大挑战, 其实就来自 干"家族"内部。没错、我们要说的就是金属 中莱姆。



↑金属系以其独特的个性和在游戏中充当的重要配 角地位而独树一帜。

金属史莱姆包括普通水滴状的家伙、离散金 属、金属王以及白金王, 有时黄金史莱姆也会 被算在内。(DQ9还加了金属塔、黄金塔等品 种)。虽然理论上金属系全家都在史莱姆的管 辖范围下,但其实,基于种种原因(比如上期 特稿中我提到的缘故),这个坚硬、肥小又很 有油水的种族很少会被玩家们与史莱姆混为— 谈——事实上,它和DQ中所有的怪物都是那么 的不同,不同到会单独作为一项重要的要素被 每代传承。尤其是到了DQ9, 金属系可谓人丁 兴旺, 拜明雷遇敌, 敌人领队可见的福, 以往 可遇而不可求的金属王、白金王,也成了玩家 们的好朋友, 金属系的人气空前高涨。要我说 的话, 干脆把金属系单独提出来作一个系来分 类算了——啊,对了,现在已经有专门针对金 属系的技能金属斩了哦。



↑杀人机器的外貌究竟算是可爱还是帅气? 个人觉 得只能算滑稽吧 ……

当然,除了金属系,还有其他的竞争者跃跃 欲试---就是这一位,大家熟悉的杀人机器。杀 人机器也是DQ当中人气较高的怪物之一,而它 的"萌点"又和金属系不同。除了那个说冷峻 说可爱都行的见仁见智的外形之外。这个小怪



物最大的特点就是其强大的实力——两次移动、 速度快攻击高、拥有各种特技和抗性。如此强 大的能力自然会让大家欣喜。虽然前几代中, 它还只是个让人们象深刻的杂鱼、但随着DQ5 怪兽同伴系统的加入以及DQM对怪兽同伴的升 华, 这个怪物就一口气脱颖而出, 变成了最受 欢迎的怪兽之一。什么?你说其他的怪物为什 么没有人气? 很简单嘛! 像是神龙这样帅气的 大牌,一跳票就是好几作收不到:像是地狱管 家/地狱战神-娄出勤好的。样子又实在对不起 观众了…



↑其实杀手机器也有不少亚种。比如杀人机器2、 终极兵器、S杀人兵器等。

吉祥物: 史莱姆 流派: 可爱派 优势: 家族众 名, 外型呆萌, 新手领路人 短板: 实力很弱, 内部派系不均

挑战方: 金屬系史莱姆、杀人机器 流派: 实力 派 优势: 地位特殊, 实力高超, 玩家最爱 短 板: 金属系与史莱姆撒不太清, 杀人机器在非 玩家中知名度有限

如果说是公众领域的话,现有吉祥物史莱 家, 自然评分要从游戏角度来综合考量 **新代と、石以出集日本中有能「日本し日 サルー 出版 正正 日本 大月 1 日本**

吸金属与戏法屋

除了DQ之外还有哪个RPG?FF? 残念です ~~ 4。是口袋妖怪啦。显然这是我的个人爱 好,大家不要见怪。其实仅就口袋妖怪来说, 将要出场的这两位算是本篇特稿里特征最为明 显的一对了。



↑ACG三栖还不够班,从食玩到主题公园,皮卡 丘的足迹遍布各大领域。

皮卡斤的吸令中汶里其实并不需要多提了。作 为任天堂的当家花旦之一,皮卡丘一直活跃在 一线的舞台上长达10年之久。直到现在,虽然 动画中名声渐隐,但剧场版、周边、活动等领 域,皮卡丘还是当之无愧的最有人气怪物。

不过呢, 虽说是黄袍加身, 它老人家还是 在某些方面有着一些烦恼的: 首先是fans群的 问题。虽然口袋fans遍布世界各地,但其实, 皮卡厅fan并不是口袋饭的全部,也有不少玩家 喜欢口袋但不喜欢皮卡丘的,比如我(汗)。而 且呢, 和所有偶像派玩家一样, 皮卡丘在实力 方面也是比较尴尬的:进化前,早期种,怎么 想都只是压箱底的宿命, 虽然老任厚道的给了 它一颗攻击力乘二的电珠子, 但也只能让它在 百花齐放的386时代小小的露一下头,不至于被 彻底遗忘——可惜到了群魔乱舞的珍钻时代, 这个小黄老鼠还是被完全淹没在强攻的潮流中 了。坏事成双,不但战事吃紧,就连"后院" 也小小"起火"了一下: 口袋妖怪是靠着动画 起家,不过动画的受众年龄层较低,过了这么 多年, 当年的小观众们早就长大了。为了吸引 招徕更多的新用户,老任自然要加紧造势,继 续打造自己的金字招牌。问题是, 皮卡丘已经 在申机上活跃了将近10年了啊……无论是谁多少 都会有点审美疲劳的吧,所以现在在TV版中, 老仟采取的是老明星与新一代一起发展的策略,





↑有爱归有爱,勉强就<mark>是勉强啊,这幅身板上阵打</mark> 仗太勉强了。

培养新人的力量可能还更大一些,所以近年来的动画中,皮卡丘的出镜次数也略有减低,这对皮卡丘来说可是个大大不妙的事情啊……

当然,这些问题无论是哪一个,放在吉祥物身上都够受,但反观我们的挑战者,却绝无此类困扰。耿鬼是最早期与皮卡丘一起发家的宠物之一,也是玩家能够得到的第一个鬼系人才,是第一批需要特殊进化条件(通信进化)的宠儿……可以说耿鬼就是一路踩着"第一"的道路走来。只要口袋妖怪中添加进一个新要素,不管是道具、特性、招式还是其他,耿鬼几乎都会冲在体验的最前线,而且往往都是第一批受益者:金银划分了特攻特防,耿鬼快刀开始抬头;宝石设定了特性,耿鬼从此再无地震之忧;珍钻打乱了物攻与特攻招式,耿鬼取回了本系的影球。如此多的"第一"造就了一个神话:耿鬼是极为少数的,几乎可以说是唯



↑想要猜耿鬼的心思比猜LOLI的心思还难——而 且还是超腹黑LOLI。

一的,从151时代到493时代一直活跃在玩家们 对战第一线的热门宠物。即使是493时代妖魔鬼 怪的狂潮也无法抹灭这个脸上挂着坏笑的圆滚 滚的家伙的明星光环。大家只要看看我们的口 袋专区就能明白了:面对这样一只"几乎能包 办半支队伍工作的""上场随便得就像上厕 所""只要上场,对方起码有一只以上的怪 物倒下""真正能用好它的玩家,一定会有多 重人格潜质"(以上赞誉之词来自PMGBA一众 专业人士哦)的黑糊糊的宝贝疙瘩,又有谁从 来都没有正眼看过它呢? 耿鬼在玩家群体中的 人气, 自然是屈指可数的前几位, 远非小黄老 鼠可比。要耿鬼说最大的弱点,大概就是上不 得台面的外形了。被这个外形所拖累, 耿鬼的 出镜率少得可怜, 以它为主角的游戏就更少 了。虽然在正统作品中要风得风要雨得雨,但 在一些支线作品之中, 耿鬼的光芒就没有那么 明显了。毕竟在外传作品中、没有传统设定的 束缚, 皮卡丘等一干偶像角色, 也大可重新设 定实力了。

吉祥物: 皮卡丘 流派: 偶像派 优势: 超可爱, 人气知名度高, 外事活动多 短板: 世代交替, 略显过气, 实力不济。

挑战方: 耿鬼 流派: 百变派 优势: 老牌强宠, 百用百新, 一路走来感情深厚 短板: 样貌 猥琐, 没有额外动画活动支持。

和DQ组同上,由于先天缺陷,耿鬼想要取吉祥物而代之是不可能了——但就玩家角度来讲,耿鬼则占有绝大的优势: DQ的杀人机器再强,基本上还是厉害敌人级别,终究要被主角似服或者打败,而口袋妖怪则是一款有竞技要素的游戏,一个出色的选手显然要比一个偶像派花瓶要有着更高的吸引力。 盘口: 6: 4

小黄鸟与大姐姐

如果第三个排不上FF,实在是说不过去了——所以这次出场的守擂者,就是被大家昵称为"小黄鸟"的陆行鸟啦。陆行鸟这个要素和DQ系列的史莱姆和口袋的皮卡丘一样,都是那些平时并不太起眼,但凭借可爱外貌保持几乎全勤的出镜率。虽然有时候陆行鸟也会扮演敌人的角色,但多数时间里,它都是作为己方NPC为主角提供各种便利。有时就算没有被单



独当成一项要素体现出来,它也还是默默地在 游戏中扮演重要的龙套角色(比如FFTA系列 的陆行鸟骑士坐骑)。而且, 比起皮卡丘和史 莱姆的单纯符号化来讲,陆行鸟一族,是确确 实实地忙碌在为主角服务的第一线的, 这种" 亲民政策"也为它赢来了比较高的人气。移动 时有小黄和小黑、MP耗尽时有小白,拿不了的 道具, 只要给出一枚基沙尔的野菜, 就可以叫 胖子出来帮忙收藏道具——就连打仗, 陆行鸟 凭借坚韧有力的后肢和较少的MP消耗, 依然可 以在初期冲在战斗的第一线。



↑玩讨这个游戏吗? 其实就是陆行鸟版的德比 赛马。出在ps平台上。

除了在本传游戏的稳定表现之外, 陆行鸟 最大的一个特点就是多才多艺。虽然FF中的个 性怪物相当多,比如东贝利、莫古利等等, 但一肩独扛两杆以上大旗的, 还是非陆行鸟 莫属。要说最有名的当属是《陆行鸟的迷宫》 系列。前不久, 在WII上和NDS上还出品了系列 的新作《陆行鸟与不可思议迷宫 忘却时间的迷 宫》。系列一反《西林》订下的迷宫类游戏基 调, 以继承级别、游戏难度相对友好、故事性 强等优点奇兵突出, 受到了不少迷宫类游戏初 学者的青睐。独有的FF系列的文化氛围(包括 熟悉的音乐、同伴、敌人怪物等)让FF饭也倍 感亲切。除了迷宫系列之外, NDS上新兴的《 陆行鸟与魔法绘本》也是气氛轻松, 诙谐有趣 的佳作。过去,还有过《陆行鸟竞速》(赛车 类游戏) 以及《陆行鸟赛马》 (和德比赛马类 似的策略养成类)等等,陆行鸟绝对可以算是 多才多艺的平民偶像了。而且,不知道大家发 现没有——FF的流程中常会有一些小游戏,陆 行鸟还经常在这种小游戏中扮演重要的角色, 比如陆行鸟赛跑等。



↑ 西瓦姐姐有很多同人创作的。这张算是挺好 的。注:图片来自PIXIV

看完了擂主,再反观挑战者。挑战者西瓦 大姐姐同样也是FF系列中让人耳熟能详的角 色。和陆行鸟一样,召唤兽同样是FF系列最为 基本的传统要素之——而沐之女帝西瓦,正 是召唤兽这个系统当中, 最能够体现召唤兽特 性的存在。召唤兽的存在意义是啥? 很简单 職──华丽,强大,拉风,拽出来使一次,倍 儿有面子, 而西瓦就是一众召唤兽中最为有人 气的一匹。首先, 召唤兽要漂亮拉风, 这一点 上西瓦可以说得天独厚。FF系列的召唤兽各有 各的风格, 威严肃穆的奥丁、狂野派的伊夫利 特、线条刚劲的巴哈姆特,这些召唤兽都有着 为数不少的fans。那么为什么西瓦的人气比较

利用 東刈

高呢?首先,它是人型。虽然巴哈姆特很帅, 但它是龙, 伊夫利特则多数时间像头大猩猩, 就这一点上。西瓦的亲和力就高一些。其次。 它是女件风貌。人型的召唤兽也有很多、比如 奥丁、拉穆, 但更多的是一种阳刚之气, 西瓦 作为女件的风貌,则带来了一种阴柔、风华内 敛的感觉。除了外貌, 召唤兽的另一个重要特 征是实力强大:这一点上两瓦也有相应的表 现。钻石星辰虽然名字有点土气,但作为中期 就能够使用的召唤技, 还是颇有霸气的。看似 柔弱 (比起其他召唤兽) 的外貌配上强劲的实 力,这种反衬更能够让人留下深刻的印象。FF 的召唤兽向来是按剧情顺序取得的, 西瓦则一 般排在中期, 虽然后期的利维亚桑、巴哈姆特 等强劲召唤兽强过西瓦, 但反过来, 中期召唤 兽的低消耗、高泛用还是能够体现出优点, 在 针对惧怕冷气属性的敌人时,西瓦往往能发挥 出超常的实力。这种"在厉害的里面算省的, 在省的里面算厉害的"定位也是比较讨巧的。而 目在次世代主机的FF中, 召唤兽有了更大的自 由培养空间,就更方便大家用爱来弥补实力不 足了。



↑西瓦姐也有黑历史的,谁赶紧去把这个FF4非主 流西瓦抹掉!

啊,这里其实要说点题外话。西瓦,名字是Siva(シヴァ),其实这个名字属于印度教派三大主要神祗之一,那家伙在中国的通用名字是"湿婆"(当然同样写作Siva シヴァ)。湿婆是印度教中司掌破坏的神祗,同时也是舞蹈

之神,从一定程度上是人们对死亡以及严酷自然敬畏的化身。不过意外的,这位神祇在人们当中还是有很高的人气,印度教徒之所以不吃牛肉,将牛奉为圣物,就是因为传说中牛是湿婆的坐骑。我想在FF进行召唤鲁设定时,西瓦的个性也从一定程度上参考了湿婆的某些特质吧。其实为什么我要特意强调这个呢……因为湿婆是男的,不要被名字里的婆字还有FF里西瓦的面貌给误导了,否则和人讨论的时候会很现眼的哦……

吉祥物: 陆行鸟 流派: 亲和派 优势: 可爱随和, 是冒险旅途好帮手, 出镜率高 短板: 战斗方面无能, 与玩家相聚的时间少。

挑战者: 西瓦 流派: 御姐流 优势: 实力与美貌并存, 人气和出勤率兼备 短板: 作为众召唤兽之一,标志性地位不甚明确, 见面时间太长,容易让人审美疲劳。

本组选手一反前两组偶像派对实力派的定式,展开了亲民方面的对决。一方面是便民可爱吉祥物,一方面是实用冷峻召唤兽,在游戏中的作用可谓各有干秋。相对的,双方在人气方面也是不相伯仲,提FF必提陆行鸟,正如提FF必提召唤兽——当然,人气最高(之一)的西瓦姐姐也离不了。只是相对于西瓦的召唤兽群体一员身份,陆行鸟有自己的一块天地和主题游戏(如陆行鸟迷宫),略胜一筹。 盘口:6:4

剪与帅的对决!

第一个例子是一面倒,第二个例子是尚可一战,第三个例子是不相伯仲,那么第四个例子自然应该是挑战者略胜一筹了。至于领域嘛,自然就是女神转生系列了。为什么?哎呀简单了,因为这是我心目中的排位嘛。(……适可而止吧,看来翔武已经无力吐槽了)

女神转生系列的历史也是很长的,甚至超过口袋妖怪和FF。不过呢,女神转生系列的吉祥物比较特殊,是系列在漫长的发展过程中,逐渐被分化、体现出来的,并没有前面三个例子那种一开始就旗帜鲜明的特色。而这个分化、拣选的标准也正是玩家们的意见——也就是说,女神转生系列的吉祥物一开始就是"民选"的。基于这个原因,吉祥物的宝座也就没有前面的几个系列那么稳固,这也就是挑战者格外

强势的原因哦。



让我们讲到正题。女神系列的吉祥物,是 名为Jack o' Frost (ジャックフロスト)的 雪妖精, 诵常也叫雪娃娃、冰霜杰克(这是官 方译名, 自己觉得不好听啦)。面貌嘛如你所 见,就是可爱的呆萌的小娃娃。其实呢, Jack o' Frost来自于古代英格兰半岛的传说。英格 兰的地理位置大家都知道啦, 那里一年总会有 几个月冬天比较冷的,而Jack o' Frost,就 是传说中的冬之妖精。传说中, Jack o' Frost 的外貌是不确定的, 有可能是个子很小的小人, 有可能是白头发老头, 也有可能和现在的吉祥 物一样是会动的雪娃娃。在西方人眼中,大抵 上妖精都是天真单纯的性格, 喜欢恶作剧, 没 什么善恶观念, Jack o' Frost也不例外。传 说中的它是非常喜欢恶作剧的,冬日寒冷的风 和地上的冰都是它的杰作——有时也会和人进 行接洽。但一日惹怒了它, Jack o' Frost就



↑前不久的女神异闻录DS里,雪人亚种、邪 鬼雪、妖精也有活跃哦

会把人冻成冰块。可以说这个幻想生物,是英 格兰半岛人民对于严冬的绮丽想象的产物。

作为广揽世界传说的女神系列, 雪娃娃自 然很早就被收入了游戏中, 但如前所述, 早期 的雪娃娃不过是众多杂鱼敌中的一个, 而且说 实在话, 样子还是挺以的。更强调妖精喜怒无 常的一面。不过随着时代变迁,雪娃娃的可爱 形象逐渐受到了玩家的青睐,ATLUS也因势利 导,将它的脸进行了一点点小修饰,虽然大体 没有变化。但雪娃娃就一下从凶恶变成呆萌了 。在之后的作品中、宣传乃至官网链接中,雪 娃娃都充当着称职的解说者、看板的作用.成 为了官方首肯的合格的吉祥物。为了配合种种 需要, 雪娃娃还逐渐出现了许多变种, 如魔王 雪娃娃(魔干 King Frost)、草苞雪娃娃等, 甚至还有高位的路西法雪娃娃 (纯搞笑角色)。虽 然雪娃娃只是比较低级的妖精, 但它的种种亚 种,则是从低端到高端一应俱全。在近年的游 戏中, 只要有爱, 连最初级的雪娃娃照样也可 以养成厉害的仲魔, 仅就这一点来说, 雪娃娃 在游戏中的活跃程度,可以说是远超中莱姆、 皮卡斤和陆行鸟的。不仅如此, 在系列中, 雪 娃娃还与同为英格兰传说的万圣节南瓜头(Jack-o'-Lantern ジャックランタン) 结成 了表兄弟(汗),成为了类似史莱姆的家族式 的存在。



面对游戏里外都人气爆棚的吉祥物,挑战者就显得名声没那么大——但事实上,这仅限于没接触过系列的玩家们。在系列玩家眼里,挑战者库夫林的人气绝对是超高的。

库夫林(Cu chulainn クー・ブーリン)在游戏中隶属于幻魔族。女神系列中,"幻魔"的构成主要分两类。一类是各类神话传说中地位不是太高的中、下级神祗,除了战斗能力以

外还具有各种丰富多彩的特殊能力。另一类则 是指神话中半人半神的英雄。这些传说中的英 雄们一般都具备很高的知样。具绅士气质、对 人类很友善, 库夫林正是属于后一种。

库夫林的乳名为慧坦特 (Setanta) 是凯 尔特神话中,光之神路克(lugh)之子。历史 上确有其人,不过当然,和神话传说并没有太 直接的关系。相传瑟坦特从小臂力超群, 在六 岁时参加了一场晚宴,由于主人库兰的不慎疏 忽,库兰所饲的一头猛犬跑了出来,并且袭击 了年幼的瑟坦特。瑟坦特经过战斗之后,击毙 了这只猛犬。一时间众人大为赞赏。但瑟坦特 目睹库兰为了自己的猛犬死去而伤心, 就站出 来表示, 在库兰找到心仪的猛犬之前, 自己将 代替死去的狗为库兰效忠。由于这个典故,瑟 坦特得名为库夫林 (Cu chulainn, 意即"库兰 的猛犬")。

时光流逝, 库夫林已经成为了一名优秀的 青年, 在成年仪式上, 国王将自己的佩剑亲自 授给了。库夫林也和领主的女儿艾玛(Emer) 成为了恋人。为了建立武勋、迎娶艾玛、库夫 林在真正的生父鲁克的引导下,来到了传说中 的影之国度,向伟大的魔法战士,影之国女王 斯卡哈 (Scathach) 学习武艺。学艺的过程是 充满险阻的, 库夫林不但在学艺过程中误杀了 自己的好朋友,同为斯卡哈弟子的Ferdia,更 误打误撞,与影之国的女战士Aife牛下了儿子 Connla。不过最终,他还是学成归来,并且从 斯卡哈手中得到了传说中的魔枪盖博尔格(Gae Bulg ゲイボルゲ)。



↑Imagine中,瑟坦特是作为单独的仲魔出现的。 库夫林回到Conor MacNessa干统治下的 Alster,成立了赤枝骑士团并与恋人艾玛成婚。作

为团长, 他的坚守骑士道的信条, 为自己订立 了严格的规约,率领部众抗击来自Conart族的 侵略。之后,一说是因为他与艾玛成婚,惹怒 了曾经为他生儿育女的Aife,一说他因为拒绝了 战争女神Morrigain (モーリアン) 的求婚而惹 怒了对方, 库夫林的命运发生了悲惨的转折, 先 是在不知情的情况下,在战场上杀死了与自己 分别多年的儿子Connia。之后,在敌国女王 Medb的陷阱下,打破了自己立下的规约,吃了 狗肉(因为自己名字的来由,库夫林曾经发誓 不吃狗肉)导致半边身体麻痹。最后,敌人利 用库夫林发誓再也不破戒的弱点, 利用规约强 骗去了他的魔枪盖博尔格,并且用这把枪杀死 了他, 最后库夫林面向自己祖国而死。至今在爱 尔兰Dundalk村周边,还有一块库夫林之石(Cuchulainn's stone, 又称Clochafarmore), 传 说为库夫林殒命之所。





↑许多人都萌库夫林, 可我觉得他师父斯卡哈更

作为一名悲剧的英雄,又有着英俊潇洒的 外貌, 所以在女神系列中, 库夫林一直有着极 高的人气。一方面部分玩家们(特指那些乐于 考据典故的玩家) 会为其悲剧的命运而嗟叹, 另一方面, 库夫林的实力在游戏中也往往是十 分强大的。众所周知, 女神系列中, 能够使用 的仲魔依存于玩家自己的等级, 虽然库夫林的 等级仅仅处于中段,但在那个阶段的恶魔中, 库夫林的实力往往是首屈一指的。在不少作品 中,是否与库夫林培养好关系,还关系着强大 装备, 魔枪ゲイボルグ的取得。

随着女神系列逐渐发展, 库夫林的人气也 逐渐攀升,在官方的种种行动中,它经常与雪 娃娃一起作为系列代言人登场,大有喧宾夺主

之势。而且大概是因为游戏中库夫林英俊的外 貌在一片妖魔鬼怪中比较特立独行, 这位小师 哥还非常受女性玩家的欢迎。以致于官方干脆 在女神转牛OL Imagine中, 将库夫林设计成了 可以"骑乘"的仲魔——其他可骑乘仲魔、大 抵上都是玩家骑在背上, 而库夫林的"骑乘" 移动则是一把把玩家拉起来, 用公主抱的方式 抱着玩家角色疾奔。想想看,被小库库抱着从 骑着小猫小狗麻雀海星的玩家当中跑过。 那是 何其……有面子的事啊, 对吧(擦汗)。



↑那片草原上有许多这种直立的石头, 统称库夫林 之石,不知哪一根真的是传说中的那块呢?

吉祥物:雪娃娃(雪妖精) 流派: 呆萌派 优 势:可爱任性,家族人丁兴旺,官方格外关照 短板: 内涵不足, 可爱风与系列气氛略有不符 挑战者: 库夫林 流派: 美少年派 优势: 又帅 又M (咦?), 悲剧身世, 实力出众 短板:针 对人群过窄,一眼望去没有吉祥物有吸引力。

看了前面三个卫冕者压制挑战者的例 子, 现在终于有例外了哦。虽然公众角 度来讲, 仍然是吉祥物有先天优势, 但本 身系列也不是很大众,优势有限。更兼之 挑战者才色兼备(咦?),又是有故事的 类型,颇为对系列fans和女性玩家的眼 光——而且小库库大有人气持续上升,赶 有戏份,翻身做主也不是没有可能哦。 **常口:**5:5

历久弥坚, 系列寿星!

提起当红明星系列, 怪物猎人自然是少不 了的, 所以本次的最后一节留给怪物猎人。不 过只要是玩过的朋友都会知道, 怪物猎人并没 有一个固定的吉祥物,所以这场战斗, 必然会 是一场多对一的战斗——联想起我们前几组选 手,都是挑战方徐徐变强,所以这一次,挑战 系列吉祥物一众怪等的自然也应该是一位威风 八面的角色,一个打一群,才叫够班嘛;而且 啊,个人觉得,就算是以一敌名,挑战者仍然 是稳占胜场口

说起吉祥物的话,怪物猎人有很多吉祥 一最初起家时,是雄火龙,然后到了2代则 是钢龙出场;广为玩家们所知的P2是小轰,2G 则是迅龙。最新锐机是出现在WII上的海龙。巨 龙的设计是怪物猎人系列最重要的卖点, 所以 这几匹龙也个个都是个件十足,几乎每次出场 都能够给人带来且用一新的印象。



雄火龙:作 为一代就有的吉 祥物, 雄火龙在玩 家心目中的地位还 是有的,不过很可 惜, 评价并不能算 很高的一类。一代 目中, 作为标志性 怪物, 雄火龙的实 力是很强的----可 惜这种强没能体现 在招式霸气方面,

而是由于不成熟的设计,体现在了糟糕的"生 态"上。比如说动不动就一头扎进岩浆里睡大 觉,而且怎么弄都不醒;毫无规律的使用冲撞 攻击、专门混在地形不好的地方等。到了2代, 可怜的雄火又被矫枉讨正、成为了最好欺负的 飞龙种之一……单调的行动规律和2代普遍偏低 的失衡值, 让雄火成了锤子面前只有摇头晃脑 份的瓷娃娃。虽然在P2G中,失衡值和血量提 高了, 动作和弱点也有一定的丰富和变化, 但在整体大框架没有变的情况下, 雄火还是有 点力不从心。还好,到了MH3时代,随着怪物 生态和行动模式的空前丰富, 雄火彻底来了个 大翻身, 所有招式都似曾相识的它, 实力却有 了脱胎换骨一般的进化,重新成为了一个可畏 。手权的

轰龙:轰龙的寿命周期只有短短的2代,但 可以说它是系列里最成功的吉祥物怪物之一。原 因无他: 不但实力强横、霸气十足, 而且它可 以说开创了飞龙种的一片新天地。相信每一个 玩家第一次面对轰龙的时候, 都会有着很深的

无力感: 这四条腿着地, 满地乱爬的怪胎, 真 的要打倒它么! 无论之前有没有过的系列的经 验,头次面对这个"绝对强者"的时候, 多半 还是会被满地乱爬的"屎黄战车""狗爬龙" 碾得丢盔弃甲(笑),从轰龙这些充满诙谐感的 绰号就可以看出玩家们对它又爱又气的感觉。到 了P2G时代, 托失衡值普遍上升的福, 轰龙的棘 手程度又有了相当的长进。尤其是在广袤的沙 漠中, 眼瞅着这家伙轰隆隆的开过来, 相信即 使是有经验的老玩家, 也不敢有丝毫懈怠。

迅龙: 迅龙是所有吉祥物中最短命的, 而 且很不幸的,实力并不是非常强,所以除了优 雅顺畅的线条之外,就只有时间段较近,让人 记忆犹新这个优势了。不过一方面它继承了先 辈轰龙的传统,"不走寻常路",另一方面, 迅龙无论是与湖边蓝跳跳的互殴, 还是爬到树 枝上呼呼睡大觉,都体现了崭新的生态性-而这种让人津津乐道的风格,则在MH3中得到 了空前的提升,可以说迅龙,是一只承前启后 的怪物。MH3中,它的行动方式被冰牙龙完美 继承并且发扬光大。相信每一个打到冰牙龙的 玩家, 初次与其见面时, 都会有当初和迅龙澥 适时那种耳目一新却又似曾相识的感觉吧。



海龙: 最新锐, 目前人气最高的标志物和 吉祥物。系列集大成之物。崭新的行动套路、 崭新的场地和战斗、崭新的招式, 崭新的怪物 生态。如果说前几代吉祥物的诞生是一个公式 中不可或缺的重要部分, 那海龙就是运行结果, 是MH3的意义所在。你玩过MH3了吗?如果没有 玩过的话, 强烈建议你去试试。集大成之作的 集大成吉祥物,挑战一次,你绝对不会后悔。

就算是没玩过怪物猎人, 仅仅看图, 已经 可以领略到挑战者的霸气。没错! 角龙, 系列 全勤,一度最凶最恶,无论在哪代中都是让人心 存敬畏的绝对实力派人士。角龙名为Diablos,这 个词其实是"魔鬼"的意思,但国内玩家所熟 悉的是它的另一层意思: 《暗黑破坏神》中的



魔干。和那位魔干相比, 角龙确实也是十分凶 恶的, 也不愧于魔王这个名字。初代中, 角龙 就是以"最强"的身份君临世界的,无论是充 满霸气的吼叫还是遁地时带起的狂风都足以让 最熟练的玩家吃够苦头, 以致于到了2代。制作 者不得不对它进行弱化, 还专门设计了一根别 号"断龙岩"的石柱来克制这家伙,这个待遇 也算是独一无二了。即使是在P2时代,不考虑 攻击力因素, 仅就攻击方式来说, 角龙仍然是 佼佼者。尤其是大家熟知的片角魔王, 即使游 戏数百小时的玩家,运气不佳仍然会被轻易轰 杀。P2G角龙除了闪光弹这个唯一短板,其他 破绽也随着行动的丰富从而得到了弥补。MH3 角龙实力又上了一个新台阶。虽然在新的妖魔 鬼怪中并不是特比明显,但无论是超越1代的钻 地, 还是近平破空而出的突袭, 抑或转身三连 大回旋, 都着实让人心中捏一把汗。

吉祥物: TITLE兽一家 流派: 实力派 优势: 气 势磅礴, 刚健有力, 特色鲜明 短板, 各领风骚 互抢镜头,实力虽强略差一筹

挑战者: 角龙大菠萝 流派: 狂野派 优势: 霸 气十足,个件鲜烈,让人讨曰难忘,全勒出镜 短板: 威光煞气过重, 让新人怯步, 熟手心存 忌惮,天赋外型略差。

角龙一出, 谁与争锋? 作为挑战者却是 存在感比所有主角、主角怪和其他零零 碎碎最高的存在, 更凭借着天赋的强劲 实力让诸位玩家们印象深刻。要论这几 组擂台中最有希望取代吉祥物的,自然 非角龙莫属。无奈造化弄人,如此强劲 的实力,却换来了一张煞气有余俊美不 足的脸庞,让人不由扼腕。不过总之, 角龙好样的!你才是玩家心目中系列的 真・主角! 盘口:3:7



NIDS/PSP/IIII

自制游戏"大海战"

作者: NightFox 时间: 2009年8月16日



作者NightFox发布了一个新的自制游戏,关于强锐游戏。NightFox是NightFox's Color的作者,不知道你有没有印象,8月他也更新了后者,后面有介绍。这个海战游戏是他潜伏了一段时间的作品,完成度貌似不太高,但已经可

以玩了。游戏的玩法是移动我方的军舰,找到 敌人。操作方式是使用触摸屏。除此之外没什 么特别的,自制游戏本身并不太吸引人。

跳跳蛙v0.5

作者: Kukuclan 时间: 2009年8月15日

完成度很高的一个自制游戏,控制青蛙跳啊跳的小游戏。一看就是重制版本,不过原版比较新鲜,是1993年Amstrad CPC主机上的一个名叫"Jump Mania"的小游戏,估计没多少





人知道吧。本作根据它移植到NDS上,游戏的目标很简单,只需要弄掉屏幕上可以破坏的盒子,青蛙有不同的跳跃距离,玩起来挺有战略性的。目前本作已经有32个关卡,加入了DLDI自制程序接口,还可以用触笔或者十字键控制。作者称将在后面版本中强化画面效果,加强动画效果,增加声音和音效,还想增加一个关卡编辑器。值得期待。

DronS v1.6

作者: n00bey 时间: 2009年8月15日

Drone是一部经典科 幻电影,我没看过,不知 道具体怎么样。不过有人 喜欢这电影,比如自制程 序作者n00bey。其实他已 经不仅仅是喜欢,应该是 很有爱,于是在NDS上做 了一个以Drone为题材的 自制游戏,就是这个



Drons。本作的玩法是经典的激光动作游戏,和Drone很像。作者制作了两个版本,一个是普通版本,另一个是对应NeoFlash公司的震动卡的体感版本。V1.6版已经相当成熟,有游戏设置功能,支持12个玩家联机,修正了很多bug,还有像前面说的,支持了Neo震动卡的体感晃动功能。但是这种震动卡估计国内没有多少人有吧?有这卡的玩家不应该错过这个自制游戏。

救火战士DS Alpha 0.1

作者: t4ils 时间: 2009年8月15日

作者t4ils制作的一款游戏,玩法是控制救 火战士在各种关卡中前进,目的是救出小猫。这

安徽 谢亮

个自制游戏刚刚推 出, 目前的完成度 不算高, 但是画面 看起来还不错,很 有FC上的经典游戏 的感觉。T4IIs开发 游戏一丝不苟, 在 这个最初级的0.1版 本中就加入了训练 模式。让玩家跟着消 防队长的指挥熟悉游



戏的操作。本作的玩法不错,期待完善吧。

你必须烧断绳子

作者: Lapatateinc 时间: 2009年8月15日



You Have to Burn the Rope是本作的名 称, "你必须烧断绳子 "是直译,其实它是PC 上的一个比较有名的 Flash小游戏, 貌似只 有一关,有兴趣的搜索 一下玩玩。游戏的玩法 是干掉Boss, 玩家的目 的是跳到屋顶上, 烧断

绳子落下吊灯砸死Boss,这就是所谓的烧断绳 子把。其实主角可以投斧子攻击, 但是别当 回事, 还是跳到上面烧绳子省事, 直接秒杀 Boss。这个DS版根据PC版重制。不过增加了 不少新的功能。比如用上显示的地图画面,或 者双屏同时显示画面。15个成就开启(又是学 Xbox360?),10个游戏的修改版。

全字世界的卡比冒险

作者: Kukulacan 时间: 2009年8月14日

经常关注DS自制程序 的应该不会对Kukulcan议 个作者陌生。Kukulcan目 前已经发布了23个自制游 戏,并且还在以快速的更 新速度和创造力推出新版 本和新的自制游戏。以此 人的能力,绝对可以进入 正规游戏公司开发游戏,



这种白娱白乐的创造精神值得称赞。本作叫 Kirby Adventure World in Box, 直译为盒子 世界的卡比冒险。其实玩法就是仓库番,将 箱子推到指定的位置。值得称赞的是游戏画 面, 你看一个推箱子都能做得这么出色, 相当 专业。虽然本作还没有正式完成开发,但目前已 经包含了500个关卡、已经相当惊人了。Kukulcan 称后面将增加游戏的音效和音乐, 还有很多新 内容。大家期待吧」

具技术由

作者: Samel 时间: 2009年8月14日

Samel最近发布了一 个新的2D解密游戏,玩 家控制一个小机器人, 它的电池需要充电,所 以目标是找电池。游戏 的玩法其实很有意思,只 看画面可能不知所云。作 者我要卖个关子,不详 细介绍玩法,推荐你找 找这个游戏 "Seek and



Recharge"。目前已经包含100关,自定关卡 功能, 无尽模式, 俯视视角, 游戏中的帮助信 息。不过目前还不支持触摸操作,作者Samel称 不是技术问题, 他试过触摸操作但是不好玩, 所以就暂时取消了。

Xolosive Combat v0.6

作者: fooshi 时间: 2009年8月13日



一款小飞机射击的自 制游戏, 玩法就不用说了 吧,这种游戏无非是射击 和躲子弹。新版本v0.6的 更新很多, 比如改进了第 一关的画面, 修正了Game Over的方式, 修正和敌人 飞机的碰撞效果,修复了 游戏溢出问题, 重新调整

了游戏编码。这类自制游戏的背景通常比较简 单,个人认为是不能吸引人的地方,作者如果 在画面上多下功夫, 应该会得到更高人气的。

OuirkDS

作者: maRK2512 时间: 2009年8月8日

又是一个老游戏的民间充值版本,作者 maRK2512将GB游戏Kwirk "移植"到NDS上, 这是刚刚推出的最新版。作者说最近一直没更







新、对不起大家、主要是弄新房子太忙了。炫 耀啊! 游戏的玩法一看就知道, 控制西红柿小 人到指定的小红旗地点。当然路线可不是直线 的, 这就是所谓的谜题, 前往小红旗地点推 箱子什么的,折腾一番。目前游戏已经有音 乐了,不过作者想更换一些更好听的。另外, 他还说不久将加入原版所有的136个关卡。

AttStargrazer

作者: SwedishFish 时间: 2009年8月6日

又是一个小飞机射击 Sebre 40 游戏, 画面很朴素, 估 计勾不起大家玩的欲望 把。做这种游戏纯粹是作 者有爱,自己做着玩,满 足自己的技术需要, 做完 之后获得成就感, 估计他 们对别人玩不玩不会太感 兴趣吧(这种画面也没办



法指望别人能喜欢……)。本作是街机风格的 射击游戏,8月更新的版本提高了敌人的AI,增 加了敌人小飞机的种类、还增加了一些音效。还 是那句话, 建议作者们如果想获得高人气, 应 名在画面上下功夫, 用画面忽悠玩家是最直接 的方法。

仍然活着DS v1.21

作者: t4ils 时间: 2009年8月2日

这个游戏的名字叫Still Alive, 是不是让你想到《镜之 边缘》的同名主题曲?! 这个 自制游戏的作者t4ils前面已经 出现过一次, 这是他的另一个 作品。不讨议款游戏也不是他 个人纯原创的玩法, 而是根据





Portal这个游戏改编而 来。Portal你应该不会太 陌生吧?就是那个半条命2 的puz游戏。Portal的玩法 是弄两个洞, 时空错乱的 找路线。这个游戏基本也 是这么玩,从一个门进 入,另一个地方出来。新 版本增加了wifi功能。

NightFox's Colors

作者: NightFox 时间: 2009年8月1日

前面提到了作者 @ No holos Envis NightFox的这款游戏,而8 月它也更新了。本作是一个 方块类型的Puz游戏, 和 Columns方块类似(Columns好像国内翻译为魔 法宝石),把相同颜色的方 块连上让它们消失。这个自 制游戏已经推出一年左右,



完成度相当高,从截图就能看出(用NDS模拟 器截的图片)。而敬业的作者居然没有忘记更 新,8月初发布了新版。这个版本修正了音乐播 放上面的bug。推荐一试。

Daedalns X64 rev428

作者: Kreationz 时间: 2009年8月13日

PSP F的N64模拟器以前被认为是不可完成 的任务,记得若干年前有人宣布开发N64模拟器 的时候,被很多网友愤青鄙视。结果证明PSP 模拟N64没问题、只是操作不好罢了, 毕竟PSP 没有摇杆,这个问题已经很致命。这个版本 的N64模拟器刚刚发布,作者改进了一些模拟 问题,还让大概10个游戏使用DoubleDisplay功 能。主要还是操作问题,不然用PSP玩马里奥 64名有意思啊。



Atar 800 PSP v2 1 0 1

作者: Akop 时间: 2009年8月13日

最近DS上的自制程序以自制游戏为主,而 PSP则以模拟器为主。这个Atari800模拟器也 是老东西了,两年前就已经发布。用PSP模拟 老Atari易如反掌, 所以这个模拟器的模拟程度 早就趋于完美。直到最近,作者Akop居然发布 了新版本,着实让人始料未及。新版本支持了 Zip压缩文件,强化了软键盘功能; 截图自动保 存在PSP/PHOTOS/ATARI800文件夹中。另外 还增加了图片预览功能。



PSP廣方v2.2

作者: exter 时间: 2009年8月13日

记得之前介绍讨这个自制游戏, 最近它又 更新了。由于自制软件总会更新,所以难免有 一些重复的内容出现在PG上。大家见谅。本作 是经典魔方的玩法,不用多说。新版本改善了 默认视角的角度。修正了PSP进入休眠模式 导致游戏死机的问题。还增加了古怪的魔方 尺寸。对魔方有爱的不妨试试这个小游戏。



Nesmookn v1.00

作者: Yabause小组 时间: 2009年8月10日

PC上的土星模拟器都不完美, 你相信PSP 能够模拟世嘉土星吗? 我本人是不敢相信。但 有人就是不服,开始挑战PSP机能。Yabause 小组是研究土星模拟器的开源组织,除了研究 PSP的土星模拟器,他们还在搞Linux、Mac



OS X, Windows, DC和Wii版本。最新 的PSP十星模拟器是 v0.9.10,新版本的 模拟程度需要玩家测 试。如果你感兴趣就

找来试试吧。

PSPHUGO VI 3 1

作者: XX-81 时间: 2009年8月9日

这个PSPHUGO是PC-E模拟器、作者是大 名鼎鼎的ZX-81。这个新版本主要支持了一个 QUBuzz的人开发的IRDA摇杆。据说使用这个摇 杆要利用自制的视频器,大概20美元。没听说 过吧?我也是第一次听说PSP的这个东西呢。这 东西就是图中左侧的小玩意。零售价20美元不 算太贵,但是在PSP上玩古老的模拟器,买这 个显然不值,除非对老模拟器游戏特别有爱。国 内的玩家可以无视这个版本了。



小鸡侵略者V1.1

作者: Kairus101 时间: 2009年8月8日

PSP上近期自制游戏不多, 这个游戏值得 关注一下。太空侵略者大家都知道,后来的小 蜜蜂就更熟悉了。这是作者Kairus101恶搞太空 侵略者的版本,用飞机射击太空中的大胖鸡。据 说不是他原创的, 而是根据PC上的版本重制, 疏漏寡闻了, 我确实没听说过这个PC游戏· 玩了一下发现,射击胖鸡后还可以收集鸡腿, 而胖鸡敌人的攻击方式是下蛋,用蛋砸飞机也 真佩服作者能想得出来, 让我说还不如拉屎当 子弹呢。





口线新闻

神奇宝贝最新电影版《阿尔宙斯 前往超克 的肘空》正火热上映中。截至电影公映后的第 12日,也就是2009年7月29日,神奇宝贝电影系 列总动员人数突破5000万人。从1998年的《超 梦的逆袭》动员人数654万算起,如今神奇宝贝 电影已经走过12个年头,总动员人数也达到了 5011万人,着实是个喜人的佳绩。

而在去年公映的电影《骑拉帝纳与冰空的 花束 洁咪》, 更是以"最高预售券发行量"创 造了吉尼斯纪录。众主创人员欢欣不已,连续 三年为神奇宝贝电影版配音的中川翔子更显露 出尤为光荣的心情, 并期待此部剧场版能够再 创佳绩。

一神奇宝贝食玩DVD新系列—

神奇宝贝食玩DVD将于2009年11月3日起发 售最新系列《ポケモンTVアニメコレクション DVD ~ポケモン进化编~》(神奇宝贝TV动画 收藏DVD ~神奇宝贝讲化篇)。本套商品共收 录8张DVD,每张售价399日元。与以前不同的 是,本次的DVD在收录了一话关于神奇宝贝进 化的TV版动画之余, 还特别收录了"全8话摘 要影像"和"神奇宝贝猜谜"等特典影像。 全8张DVD收录花数如下:

- 1. 姆克儿 / DP第13话"姆克儿加油!"
- 2. 爱哭树 / DP第14话"就交给小刚吧!
- 3.头盖龙/DP第17话"古代神奇宝贝大进击!"
- 4. 长尾怪手 / DP第60话"随意遗迹的未知图 腾口



- 5.天蝎/DP第85话"天蝎!友情之翼!!" 6.草苗龟/DP第100话"草苗龟、树林龟…以
- 8. 姆克鸟 / DP第118话"神奇圆环!天空大决 战!!

及十台龟。"

3款冒险闭游戏发售



3款《神奇宝贝不可思议的迷宫》系列游戏 以于2009年8月4日开始提供下载、每款游戏各 需1200任天堂点数。官方也准备了两套特别原 创礼物给各位玩家。只要在2009年8月4日~9月 30日购买下载游戏,就有机会获得。第一套奖

品需要下载其中的任意两款不同的游戏, 从中 抽取50名幸运儿,赠送全世界只有50套的弹出 式场景手册。第一套奖品只需下载任意一款游 戏、赠送三款手机挂饰中的任一款、每款200名 总600名。两套奖品均在11月上旬发放。



台湾神奇宝贝DVD商品信息 由群英社代理、博英社发行的《神奇宝贝 钻石&珍珠|| 套装DVD(下)) 已经发售。本套 装采用高成本的翻页式七片装透明压克力光盘 收纳盒、搭配折页式故事介绍页及透明外封套 ,制作十分精美。收录了DP第80话"阳阳玛收 服大作战!"至第105话"羊羹与洛托姆!"总 26集的内容。如此精美的盒装DVD,收藏迷们 千万别错讨了~



根筋Top 10



NO.10 暴鲤龙: 暴鲤龙也并 非不思进取的老顽固, 它现 在也有了电磁波、垂死挣 扎、专围等用法, 但它似平

永远无法摆脱龙舞的烙印。

NO.9 化石翼龙: 就算没有炽热推进或战鸟或双 刃头椎, 可有可无的舍身撞也可以成为化石翼龙 的至宝。现在化石翼龙的大脑真的变成石头了, 压力+鸟栖的化石翼龙几乎灭绝了,也许只有等 到下一个版本诅咒的副作用取消后我们才能找到 一些头上没戴砖头的智慧型化石翼龙。

NO.8 自爆磁怪: 虽然说它的抗 性非常不错,虽然它的特政高得 在电系中也算少有, 但如果不是 因为那个磁力特性, 我想现在会 用这个长相猥琐、配招一般也就 十万伏特+替身+觉醒力量的铁 盘子的玩家绝对不会那么多。





NO.7 姆克鷹: 正如同看到鲤鱼干 就想到角溅跃、看到统计就想到鸭 神一样, 姆克鹰这个名字也和战鸟 紧紧地锁在了一起。虽然报恩和近

身拳对姆克鹰来说也不可或缺,但只有战鸟才 最适合这架勇猛却短命的波音747。

NO.6 顽皮弹: 人终有一死, 或重于泰山, 或轻

于鸿毛; 顽皮弹必有一死, 或与对手同归于尽. 或炸不死对手白搭上自己一条命。没见过不带自 爆的顽皮弹, 正如同没见过不带返拳的果然翁。

NO.5 赫拉克罗斯: 同为顶级物 攻手, 赫拉克罗斯却和烈焰猴、 暴蝾螈等从来没有交集, 都是拜 其高达40的特攻所赐。但当一只 PM的颠峰状态强到能用近身拳



孙杀盔甲鸟的时候。它还有必要配备大字爆火? NO.4 斗笠菇: 当一只PM有催眠招式的时候,它 不可能不考虑, 尤其是当这招命中率为100%、 这只PM又没多少特长的情况下。斗笠菇也因此 染上了蘑菇孢子的瘾不可白拔。当然我们也不希 望它真的戒掉这个依赖症,因为它要是真的没了 蘑菇狍子就成了废柴了。

NO.3 请假王:请假干本来可以像其他普通系的 兄弟一样做个多面手,但它的特性和种族值注定 了它不成功则成仁,没有折中的路可走。所以不 要看它胸肌发达就一定能当模特,职业精神也很 重要。



NO.2果然翁: 当一个人 专注于某一方面到一定 程度时,它在常人眼中 就属异类了。果然翁也 是如此。它就像当今围

棋世界第一人"石佛"李昌镐一样,只有一种表 情,只有一种配招,但单挑时对手总是以臺厘之

差倒在它脚下。所以它的统治力就和李昌镐在围 棋界的统治力一样巨大。不同的是,对战时玩家 可以自发将它封杀掉, 棋手却不可以这么做。

NO.1 未知图腾: 虽然这个栏目讨论的就是一招 鲜, 但如此"一招鲜"的PM拔得头筹却名副其 实。未知图腾拖着残疾之躯,使用着仅有的废 招、 却能打出各种花样众名、 属性不同的觉醒力 量,一根筋之干当之无愧。

万金油Top10

NO.10 紫天螺: 相对于一面盾牌而言, 它太快、 攻击力太高了:相对于攻击手而言,它的耐久和 接力能力又独树一帜。就算它什么都不做,光坐 在那里打落就够对手头痛半天了。



NO.9 美纳斯: 美纳斯几乎可 以包办半支队伍的工作:特 防盾,物防盾,状态盾,特 攻手, 催眠下毒, 造墙, 其 至物攻手也可以客串。对任 Milocaross
何训练家来说,能拥有这样

- 只出得厅堂讲得厨房的漂亮PM都是一种幸福。 NO.8 乘龙: 乘龙并不是牛下来就是一个名面 手。它开始只是一个高耐久低速度的对攻手, XD送了它个铃铛后开始客串的大夫生涯,攀瀑、

冰屑飞射、逆鳞的加入 正式宣告了又一个龙舞 者的诞生,而目这个龙 舞者逆鱗时不用担心会 被冰屑飞射收拾掉。



NO.7 大舌舔: 稍逊于卡比兽的特防, 略输给大 奶罐的物防, 以及介于卡比兽和大奶罐之间的 HP和身材, 这些还不足以完整地描述大舌舔。除 了能当双面盾,能双刀,能鼓腹能诅咒能健忘能 打落之外, 它甚至还可以当队医和大爆炸。它灵 巧的身手和臃肿的身材完全不成正比。

NO.6 罗丝雷朵: 它可以成为和椰蛋树并驱并驾 的草系特攻干, 但当这朵致命紫罗兰退居二线玩 起绣花针之时, 你会发现它织出来的防线一样无 懈可击,某些方面还超越了老大姐幸福蛋。

NO.5 青钟怪: 青钟怪看起来只是一个能挡几下 地震或者大字爆的痰盂,但当一个痰盂能冥想、 大爆炸、岩切的时候, 你就绝对不能仅仅将它当 成一个普通的痰盂来看待。



NO.4 烈焰猴: 如果要选一只纯粹 靠进攻成为多面手的PM, 烈焰猴绝 对有资格入洗。只要撞到它枪口上 , 种族值600以下的PM没有它两下 解决不了的。不幸的是,它的射程

几平覆盖了地球的每一个角落。

NO.3 耿鬼: 它是谁? 是特 攻130的破坏神,还是速度 110的催眠机器? 是舍身成 仁的勇士, 还是拉人垫背的



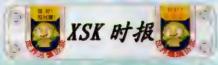
猥琐男?是返拳阴人的智多星,还是擅用气合拳 的热血男?它也许全都是,也许一个都不是。一 千个人用耿鬼就会有4的1000次方种用法,但真 正能把耿鬼用得得心应手的人, 内心一定有多重 人格。

NO.2 百变怪: 百变怪也跟未知图腾一样是一招 鲜,但它却可以胜任任何位置——当然是在对手 的帮助下。

NO.1 画画狗: 当一只PM广览天下奇术之时, 你在评选万金油状元时就决不能不把其考虑在 内。虽然在思维僵化的现代,画画狗所表现出的 战术没有纸面的那么多,但当一只LV1 PM都可 以轻易撂倒不止一只LV100 PM时,大家还有什 么理由不去顶礼膜拜这位魔术师呢?

每只PM都不可能只有一种用法(某些PM除 外), 但它能展现的姿态个数跟玩家的想象力 是紧密挂钩的。各位玩家在厌倦了使用教科书 般的招数击倒对手的时候,不妨放胆恶搞,步 入禁区,享受创造的快感。正如广告词所说: 男人不能只有一面, 今天你要秀哪一面?" (此 言对女玩家也适用)

回倒如鄉



PBA常规赛尘埃落定, 16路豪强逐鹿中原 丹佛冰块队(2) VS(7)新奥尔良蝗虫队:在

赛季中通过转会得到控球后卫暴雪王之后,冰 块队一夜之间成了联盟中最大的黑马。暴雪王 不但为这些只爱进攻的毛头小子提供了更为猛 烈的火力, 最重要的是给他们灌输了防守的概 念。现在即使是最不爱防守的雪女也有20%的几 率阳止对手的进攻了。队中许多球员是从水马

匹队中挖来的, 但这无损他们的强大, 中锋猛 妈的体型能让任何对手望而生畏, 却同时又拥 有冰屑飞射般的出手速度: 大前锋冰马桶除了 防守尽职, 进攻中的电冰组合也经常能让对手大 吃一惊, 玛狃拉和冰精灵组成的后场双"抢"重 攻轻守, 小前锋位置上的迷唇姐和雪女也好不 到哪里去, 幸好还有来白圣安东尼奥的防守意 识较强的外援摇摆人乘龙和防守尖兵铁甲贝来 帮他们擦屁股。名人堂级别的急冻鸟的绝对零 度更是X因素, 一日RP爆发对手死都不知道怎么 死的。

而新奥尔良蝗虫队则由于经济危机的影响战 绩一路走低。他们最大的王牌无疑是天才得分手 赫拉克罗斯。赫拉克罗斯上赛季美点拿下MVP, 本赛季依然生猛、强壮的身体和上进的特件令 其即使在几个人的包夹中仍能将球放进篮筐并 造成加罚。但蝗虫队实在拿不出第二张看的上 眼的牌了: 忍者蝉空有速度, 在场上只会像没 头苍蝇一样乱飞:鬼蝉成了玻璃人的代名词, 几.平每次身体接触都能让其伤停几个目: 巨钳 螳螂空有身板, 却没有技能能将自己的威力发 挥出来, 化石蝎算是其中比较靠谱的了, 但距 离其他顶级大前锋在攻防两方面依然存在差距; 巴大蝴、大针蜂、末入蛾、壶壶等替补都是一 招鲜,进攻能力无限趋近0;大甲也许是队中能 力最接近赫拉克罗斯的了, 但他的位置却跟队 里的头号球星重叠, 活该他倒霉去打替补。

总得来说, 这也是一轮比较没有悬念的对 决, 赫拉克罗斯再强也只是一个人, 只要掐死 了他, 冰块队就能较为轻松地拿下比赛。

赛果预测: 丹佛冰块队4: 1新奥尔良蝗虫队



圣安东尼奥水马匹队(3)VS (6)达拉斯小鬼队: 日渐老 化的水马匹早已不是过去十年 那支PBA的干者之师了, 这 个赛季的伤病打击更是雪上加

霜。所幸水马匹队是一支靠体系而非球星打球 的球队,有人伤了其他人依然能顶上去。由于 是靠防守起家的,队中几平清一色防守悍将: 横纲级中锋巨沼怪一柱擎天, 他也是水马匹队 对付天敌雷霆队的最佳人选: 小前锋位置上的 水精灵和美纳斯负责盯防对方的攻击箭头,同 时利用特攻能力进行远射; 仅有的几名进攻能 力出众的球员暴鲤龙、镰刀盔、多刺菊石兽、 宝石海星合理分享着上场时间,队中唯一不能被 取代的当然有且仅有优雅的MVP大前锋水君。他

扎实的基本功和出色的意识依然是水马匹队晋 级决赛的希望。

达拉斯小鬼队也非等闲之辈,今年掉到第六 着实今人意外。队中头号得分手跟领袖无疑是 魔术师耿鬼。能里能外的身手, 纯熟的控球, 以及许多阴人的小动作一同堆砌出了这么一个 怪物。从一号位到五号位,从物盾到特盾到双 而盾属性盾, 口袋的历史长河中还没诞生出能 完全防死他的球员。虽然有对其防守方面疲软 的质疑,*但对特殊群体耿鬼的防守全是坚不可 摧的。与其搭档后场的是梦魇。梦魇虽然身材 比耿鬼小了一号, 但全能性与后者不相上下, 外形也没那么猥琐、也很不容易对付。小前锋 气球鬼的境况跟梦魇有几分相似, 都是由于特 点相近而被耿鬼挤到了自己并不擅长的小前锋 位置上, 也许换个球队(也只能去老鸟队了) 对他的发展更有好处。有了这么多重攻轻守的 外线、内线自然要配备防守重兵。大前锋就是 号称防守技术没有任何死角的鬼盆栽。它这个 外号虽然是自己心的, 但其身手也的确了得, 任何跟他对位的球员最多只能发挥赛季平均的 水平,不可能超水平发挥。其牛皮糖式的充满 压力的防守也让对手很容易精疲力尽。中锋夜 魔人在防守式也不会吝惜体力, 而且他的进攻 手段虽然简单, 但对手一日忽视他也会付出惨 痛的代价。

最近几个赛季这两支球队的碰撞都代表了两 部最高水平的对决,但如今水马匹队老化跟伤 病问题严重, 小鬼队阵容单薄, 夺冠概率都已 大减。在暴鲤龙伤别本赛季后, 水马匹队的王 朝似平已经结束了。





大家好。最近不少游戏都因为反破 解的关系没有玩到,所以有点小遗憾 呢。虽然这样很没立场就是了……不

过总的说来, 口缝舍 承着一贯的少数 政策。这次我要玩 口袋金版、选菊草 叶作为主角。虫会 馆、現来的! 5

□文责/八房、天使折 □美編/大狐狸

我的口袋金银计划

嗯嗯,已经有计划了呢。由于工作比较忙, 时间也没有特别名, 所以我决定这次以跑流程 作为主要目标, 重温嘛。跑完流程的话就有一 搭没一搭的养怪物就是了。上次组的是砂暴 队,结果最后好像也不了了之了,实在是比较 难以驾驭啊, 泪目。后来还试着组过自爆队, 结果也被若干人暴掉了……PBO家伙们太不体谅 新手了伐, 这次不打算特意组什么, 挑几只自 己喜欢的怪物随便组个队打打CPU就好了。

嗯, 这次想要的队伍是水属性。水属性里白 然是人才济济, 无论是暴鲤龙还是鸭神, 都是 可以独当一面的好手,不过我这人组队向来随 便,果然比起实力来,还是怪设比较有吸引力 吧……红蓝宝石时候我因为喜欢, 还练了一只 大狼狗当主力咧。所以这次还是由着性子来 了。选完了怪之后看一看,元祖151当中占了3 只,1只金银时代宠物,一只宝石时代,一只 珍钻时代。怪设啊……哎。下面是我选的几只 怪, 但是老实说吧, 又没有沼怪又没有鲤鱼又 没有鸭神, 估计会很弱的。所以呢, 大家帮忙 出出主意,用这六只宠物,理论上怎么组才不 算特别弱呢?

宝石海星:宝石海星说什么都不算弱,但是结 实自然也算不上, 可以说脆吧。以前玩的时候 海星总是有很多种用法,不过随着DP时代越来 越强调进攻, 所以原来的分身下毒一类的战术 估计派不上什么用场了, 还是老老实实的当敢 死队?或者拿来扛异常状态,若何?对了听说 网战禁止使用影分身,是怎么回事?这个招又 不是很离谱…



水精灵:水精灵自然说不上弱,而且老实说这 些怪里面我最喜欢的就是水精灵。怪设简约而 流畅, 外型算是比较柔弱俊美的类型, 实在让 人没法将它和皮料肉厚联想在一起。不过无论 是优秀的抗性和特防,还是血量+融化堆起的坚 壁都相当让人高兴呢。不过招式单调这个是不 是无解啊……

乘龙: 前几期我就说过了, 乘龙这个怪我喜 欢,不张扬的外貌,不张扬的实力。而且乍一 看也不容易让人知道它是干什么的,攻可本系 冰水,守有耐性,回有铃铛,扰有灭歌,DP里 好像还会龙舞,又不用担心飞冰。不过总的来 说还是稳重朴素的怪设吸引了我啊。拉普拉斯 是传说中预言者的名字哦。头上的角是萌点。

海马龙。不怕冰的龙系之一。一提起海马立刻 就想起雨天, 加上底下还有那个谁, 所以水天 似平非常合适、再合适不过了。海马也是高能 力低泛用的典型之一, 比卡蒂狗好不了多少的 打击而是最痛的,加上最近围巾似乎很流行,



速度<mark>优势也</mark>不那么明显了,但事实是我喜欢海马。如果海龙的棱角更分明一点就好了!

美蛇: 万能宠MK2,似乎风头比乘龙要劲很多,但和那些一线活跃的猛将们比起来,还是属于风华内敛的类型。骗个状态或者自己睡大觉就可以挡非专业物攻不说,镜子、恢复,怎么看怎么都不是能轻易放翻的样子……就是直接火力有点那啥。话说水系的火力问题似乎有点问题还是很正常的吧(笑)。其实我一直在想为什么不能把墨水炮啊、信号光线一类的来个大派送呢。对了,美蛇会喷水吗?



叉尾浮鼬: 唯一一个人选的新时代的宠物,不难看,而且能力实在很异类。高速、物攻,各种干扰技,虽然在DP时代的一片妖魔鬼怪中并不显眼,但只要发动特性(雨天),它可是数一数二的快,等闲围巾基本不放在眼内吧。所谓的做怪设并不是越怪越好,这样简约简单的方案不好吗?为什么一定要去做那些傻大黑粗的怪胎呢?(叹)

总的来说就是这样了。又不打算去和人对战,所以这个组合应该还是没有问题的。不过说起来,虽然你要我单独给哪只宠物配招我都可以说出个一二三,但一旦开始组队,脑子里就一团乱糟糟了,各种思路纷至沓来,组起来总觉得这样也不行,那边也不行,至于谁干什么谁干什么更是挠头——万一那个谁被放翻了,我不就不能那啥啥了?总是这么想,结果搞不定了呢。哎,真是性格使然啊。诸位又有什么好建议,或者诸位这次有什么具体的打算呢?

情彩战报评析

防爆手册——如何在爆徒手中生还

在笔者一系列的血肉模糊的自爆训练之后,各位读者是否已经对这招人类史上最惨绝人寰的招数风声鹤唳,草木皆兵了呢?莫怕,谁污染谁治理,笔者将这一大规模杀伤性武器的使用方法公之于众,自然也会负责人地将避难的方法传给爱好和平的人们。下面,就通过实例来看看无特别装备的情况下忽然遭遇恐怖分子时的对策吧。

笔者队伍:双尾猴,耿鬼,巨钳天蝎,大胖翁, 蘑菇袋鼠。水狗干

EOK队伍: 耿鬼, 大钢蛇, 椰蛋树, 悬浮磁铁, 双弹瓦斯, 木天狗

PokemonBattleOnline 0.7.7.2

战报:

战公开始」

可洗规则: PP 上限提升

sspass放出了双尾猴(双尾猴)」

eok放出了耿鬼(耿鬼)」

PART1

开始回合 #1

sspass的双尾猴使用了追击!

这非常有效!

(对eok的耿鬼造成262伤害)

eok的耿鬼倒下了!

——先读成功。自爆1号,成功放翻

eok收回了耿鬼(耿鬼)!

eok换上了大钢蛇(大钢蛇)」

结束回合 #1

sspass的双尾猴(双尾猴):292 HP

eok的大钢蛇(大钢蛇):354 HP

开始回合 #2

sspass的双尾猴使用了蜻蜓饭! 文不是很有效...

(对eok的大钢蛇造成19伤害)

SSDASS收回了双尾猴(双尾猴)」

sspass换上了蘑菇袋鼠(蘑菇袋鼠)

eok的大钢蛇使用了石砾」

sspass的队伍被碎石包围了

SSpass的蘑菇袋鼠的剧毒珠使它中毒了 eok的大钢蛇的剩饭使它回复了HPI

结束回合 #2

sspass的蘑菇袋鼠(蘑菇袋鼠):262 HP(中毒)

eok的大钢蛇(大钢蛇):354 HP

开始回合 #3

SSpass的蘑菇袋鼠使用了蘑菇孢子」

eok的大钢蛇睡着了!

eok的大钢蛇正在睡觉

结束回合 #3

sspass的蘑菇袋鼠(蘑菇袋鼠):262 HP(中毒)

eok的大钢蛇(大钢蛇):354 HP(睡眠)

开始回合 #4

eok收回了大钢蛇(大钢蛇)!

eok换上了双弹瓦斯(双弹瓦斯)!

sspass的蘑菇袋鼠使用了替身!

sspass的蘑菇袋鼠制造了一个替身上

替身+催眠,防爆的绝佳配备

SSDass的蘑菇袋鼠的毒疗特件使它回复了HPI

结束回合 #4

sspass的蘑菇袋鼠(蘑菇袋鼠):229 HP(中毒)

eok的双弹瓦斯(双弹瓦斯):334 HP

随后经过几轮交锋,蘑菇袋鼠被双弹瓦斯逼

下, 笔者换上耿鬼

part2:

开始回合 #11

eok收回了双弹瓦斯(双弹瓦斯)!

eok换上了木天狗(木天狗):

sspass的耿鬼使用了影球!

这不是很有效...

(对eok的木天狗造成108伤害)

sspass的耿鬼的剩饭使它问复了HPI

结束回合 #11

sspass的耿鬼(耿鬼):82 HP

eok的木天狗(木天狗):214 HP

开始回合 #12

eok的木天狗使用了不意打口

但它失败了」

进入DP后脆皮如果想活久一点。看到物政

型邪恶系就得留袖

SSpass的耿鬼使用了替身」

sspass的耿鬼制造了一个替身!

sspass的耿鬼的剩饭使它问复了HPI

结束回合 #12

sspass的耿鬼(耿鬼):33 HP

eok的木天狗(木天狗):214 HP

开始回合 #13

eok的木天物使用了不啻打口

汶非常有效

sspass的耿鬼的替身代替它受到政击。

sspass的耿鬼的替身被打消了!

sspass的耿鬼使用了影球」

议不是很有效...

会心一击。

(对eok的木天狗造成214伤害)

eok的木天狗倒下了!

SSDass的耿宏的剩饭使它问复了HPI

eok收回了木天狍(木天狍)」

eok换上了悬浮磁铁(悬浮磁铁)。

结束回合 #13

sspass的耿鬼(耿鬼):49 HP

eok的悬浮磁铁(悬浮磁铁):281 HP

开始回合 #14

sspass收回了耿鬼(耿鬼)!

sspass换上了水狗干(水狗干)。

水狍干受到了隐蔽沙砾的伤害

eok的悬浮磁铁使用了十万伏特!

这对sspass的水和干没有效果...

结束回合 #14

sspass的水狗干(水狗干):360 HP

eok的悬浮磁铁(悬浮磁铁):281 HP

开始回合 #15

eok收回了悬浮磁铁(悬浮磁铁)」

eok换上了世界树(椰窑树)」

sspass的水和干使用了攀瀑。

这不是很有效...

(对eok的世界树造成115伤害)

请问DP里的创世神如何捕捉?

四川 陈志明 请问DP至的彻世神典问册或: 男,14岁,四川省成都市,QQ: 1174344944

eok的世界树的剩饭使它回复了HP!

结束回合 #15

sspass的水和干(水和干):360 HP

eok的世界树(椰蛋树):237 HP

开始同合 #16

sspass收回了水狗王(水狗王)!

sspass换上了双尾猴(双尾猴)」

双尾猴受到了隐蔽沙砾的伤害

eok的世界树使用了催眠粉口

sspass的双尾猴睡着了!

-踩过钉子的猴子相当干只剩半条命, 只能

田来顶催眠发挥余热

eok的世界树的剩饭使它回复了HPI

结束回合 #16

sspass的双尾猴(双尾猴):256 HP(睡眠)

eok的世界树(椰蛋树):257 HP

开始回合 #17

sspass收回了双尾猴(双尾猴)」

sspass换上了大胖翁(大胖翁)!

大胖翁受到了隐蔽沙砾的伤害

sspass的大胖翁的威吓特件发动了」

eok的世界树物攻下降I

eok的世界树使用了木叶棉!

议不是很有效...

(对sspass的大胖翁造成83伤害)

世界树受到了伤害反碰。

eok的世界树的剩饭使它回复了HPI

结束回合 #17

sspass的大胖翁(大胖翁):151 HP

eok的世界树(椰蛋树):250 HP

开始同合 #18

eok收回了世界树(椰蛋树)!

eok换上了悬浮磁铁(悬浮磁铁)!

sspass的大胖翁使用了蜻蜓返!

这不是很有效...

会心一击口

(对eok的悬浮磁铁造成80伤害)

sspass收回了大胖翁(大胖翁)」

sspass换上了水狗王(水狗王)!

水狗干受到了隐蔽沙砾的伤害

eok的悬浮磁铁的剩饭使它回复了HP!

结束回合 #18

sspass的水和干(水和干):337 HP

eok的悬浮磁铁(悬浮磁铁):218 HP

随后EOK炮灰掉残血的双弹瓦斯换上了椰蛋树,

笔者物灰掉呼呼大睡的双屋猴换上了大胖翁

part3:

开始回合 #23

sspass的大胖翁使用了近身拳击。

这不是很有效...

(对eok的世界树造成83伤害)

sspass的大胖翁物防下降」

sspass的大胖翁特防下降!

由于场上有钉子,大胖翁机会不多,所以

笔者冒险先读对方上磁铁, 但却被反读!

eok的世界树使用了催眠粉!

sspass的大胖翁睡着了」

eok的世界树的剩饭使它回复了HP!

结束回合 #24

sspass的大胖翁(大胖翁):73 HP(睡眠)

eok的世界树(椰蛋树):59 HP

随后大胖翁光荣殉职, 笔者派上了巨钳天蝎

PART4:

开始回合 #26

eok的世界树使用了大爆炸!

(对sspass的巨钳天蝎造成184伤害)

——EOK终于露出了獠牙: 但对上正牌物理盾,

兼职的炸弹显得有些寒碜

eok的世界树倒下了

sspass的巨钳天蜗使用了蒸返

戶钳天蝎的技能没有对象!

sspass的巨钳天蝎的剩饭使它回复了HP!

 \Diamond

eok收回了世界树(椰蛋树)!

eok换上了悬浮磁铁(悬浮磁铁)」

结束回合 #26

sspass的戶钳天暢(戶钳天暢):148 HP

eok的悬浮磁铁(悬浮磁铁):218 HP

----FOK和下的磁件。大概的初速后钳天 色表生 自然基础管理规划会 以编制符合 重视的多分配数,直接使用某种的多规矩 鲁州 一位司马山市 一位,《多格》像 NOTE: THE PROPERTY 九州自己的祖传,是李是传传之后,一定年 同学官师及政府切开权来越前部分。 价格







《风之集市》爱情攻略(男孩篇)



| 独身 晴、多云、雪 月~日 花月家 瀑布内 注1 | | 花月(カゲツ)追求攻略 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---------|-------------|-------|--------------|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|--|----|----|
| 被身 晴、多云、雪 月~日 花月家 瀑布内注1 雨 月~日 不在 日 日 7年 | 状况 | 天气 | H 747 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | | 22 | 23 |
| 「 | Xili da | 晴、多云、雪 | 月~日 | 化月蒸 獲布內 注1 | | | | | | | | 1 | | | | | | | | | |
| 曜 夕平 雷 日日 | 体对 | 雨 | /3 H | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 婚后 | 晴、多云、雪 | 月~日 | | | | | | | | 注2 | | | | | | | | | | |
| 南 月~日 自宅 | 岩石 | 村 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |



生日:春5日 最喜欢的物品:豆乳ブリン 送礼推荐:豆制品 人际关系:无 兴趣:祈祷、占卜、观察自然 喜欢的动物:小鸡、鸡、猫、狗 喜欢的颜色:青色

登场条件:第二年春1日以后晚上9点从牧场前往 粉碎风车区域。雨、大雪日不出现。

居住在瀑布后方神秘空间里的神秘女性,文静而优雅的她总是保持着冷静的表情。也许是与世隔绝的缘故,她对于外面的世界一无所知,也不擅长与外人沟通。她的真实身份究竟是什么人呢?

一花月的爱情事件

紫心事件:カゲツの疑问(外の世界)

度情度要求: 10000以上 时间: 17: 00-18: 59

天气: 晴、多云、雪

地点: 花月家中

其他要求: 花月在家中, 已送礼30次以上 洗顶:

1、すぐに买えるからね 花月愛情度-2000 2、1つ1つの大切にしているよ 花月愛情度+2000 爱情度要求: 20000以上时间: 17: 00-18: 59 天气: 晴、多云、雪 地点: 花月家中

其他要求: 花月在家中,已送礼50次以上,已扩 大过一次农田

选项:

1、すごく大变だよ…… 花月爱情度 3000

2、大切な家族だから 花月爱情度+3000

黄心事件 深夜の冒险

爱情度要求: 40000以上



新疆 刘靖



时间: 非冬季0: 00-1: 59 天气: 晴、名云

地点: 瀑布洞中

其他要求: 花月不在自己房间里,已送礼80次以上洗顶:

- 1、一绪に行こう! 花月爱情度+4000
- 2、また今度ね 花月爱情度-5000

求婚事件

爱情度要求: 60000以上 条件:

- 1、已购入结婚用床
- 2、已送礼120次以上
- 3、青之羽毛入手
- 4、成功后花月爱精度+3000



丰富多彩的称号系统!



作为改进的要素之一,本次加入了许多"称号",这些称号会随着主角取得成就而获得,虽然并没有太多实际的作用,但作为成就的标志之一,能够得到好的称号还是大家追求的目标。称号共分为牧场、料理、抓虫、风车和钓鱼五项。其中"牧场"类称号可以说是游戏完成度的总揽,完成各种各样的工作都可以使之上升,后面四个就是专门的类别了,初期类似钓鱼和抓虫一类作用并不是很大,所以也没必要急着收集称号。

一收场积平



↑牧场的完成度逐渐提<mark>高</mark>,称号自然来,所以本类称 号是最省心的

生まれたての牧场主: 0~50000 ちいさな手の牧场主: 50001~100000 育ちざかりの牧场主: 100001~150000

|き始めた牧场主: 150001~200000 まっすぐな牧场主: 200001~250000 梦见る牧场主: 250001~300000 ほほえみの牧场主: 300001~350000 有名な牧场主: 350001~400000 人气の牧场主: 400001~500000 牧场のアイドル: 500001~600000 牧场村の村长: 600001~700000 牧场町の町长: 700001~800000 カリスマ牧场主:800001~900000 牧场岛の干: 900001~1000000 牧场国の国干: 1000001~1500000 牧场干: 1500001~2000000 国をむすぶ牧场干: 2000001~3000000 幸せを运ぶ牧场王: 3000001~4000000 世界の牧场王: 4000001~5000000

المراجع والمنطول

料理称号的说明是得到的料理配方书目——不过实际上,本作是吃掉料理学会做法,仅仅是吃掉并不能算数,要自己做出来一次才可以。料理次数超过一定程度也是称号的条件。

料理素人: 0 料理见习い: 5

料理见习い: 5/239

料理见习い初传: 10/239

料理见习い中传: 15/239 调理师郵传: 30/239

调理师奥传: 30/239 调理师皆传: 60/239



↑将集市升到高级后开放的料理店是重要的菜单来 源, 要好好利用。

调理师准师范: 100 239 调理师师范: 150 239 调理师大师范: 200/239 料理师大明神: 239 239

抓虫称号

抓虫是每个玩家初期大概会干的事情,不过 卖上正轨之后大家多半不会太在意。而且抓虫 要的不是数量而是种类, 所以一方面什么虫子 从什么地方出来需要记忆总结, 二来运气还是 必要的。一共有85种虫子,你能找全吗?找不全 也不要紧, 电子的详细信息会给大家列出来的 哦。

虫とり初心者:0

虫とり好き: 10 85

虫とりの达人: 20 85

虫とりの长: 30 85

中とりエ ス: 40 85

虫とりセレブ:50 85

中とりキング:65 85



↑ 虫子分布在小镇的各处,不同季节还会有不同的 虫子,要注意观察哦。

ワールド・オブ・虫とり: 70/85

虫とり 亲善大使: 80,85 虫とりマスタ : 85/85

—— 风车称号 —

风车称号是比较容易得到的称号, 只要使用 风车积累次数即可,和合成结果、品质都没有 什么关系。不过似平每个风车的使用次数累计 都有一定的限制, ……大概是错觉吧。总觉得 似平均衡使用的次数涨得比只用一台风车要高 此。

初めての风使い: 0/255

见习いの风使い: 20 255

覚えたての风使い: 30 255

町の风使い: 40 255

ベテランの风使い: 60 255

スゴ腕の风使い: 70 255

一国の风使い: 100 255

カリスマの风使い: 150 255

世界の风使い: 200 255

传说の风使い: 255/255



↑三种风车各有用处。均衡使用刷起来很快的。你 对着MIC吹过气嘛?

构鱼称号

钓鱼和捉虫一样,属于靠种类达成的称号, 游戏里的鱼种类非常多(49种),而且不乏出现 率相当低的, 所以想要收集钓鱼称号的话还是 要下恒心才行。具体的鱼类出现分布和垂钓时 间今后会给大家送出哦。

素人の钓り人: 0.49

かけだしの釣り人: 10 49

ミドル級な約り人: 15 '49

达人级な钓り人: 20 49

マニアックな钓り人: 25 49

テクニシャンな钓り人: 30/49





















↑由于前几作钓鱼太实惠, 所以本作钓鱼地位下降 了。可以考虑跳河摸宝?

カリスマな钓り人: 35/49 おサカナはかせ: 40/49 おサカナ亲善大使: 45/49 マスター・オブ・サカナ: 49/49

- 全昆虫的出现地点(上)

蝉类出现一览

全部的虫子共有85种,一共有七种,分别是蝉 类、甲虫、蜻蜓、萤虫、蝶和蚂蚱类。不知为啥 青蛙也会被算在虫子里,分类是两栖类(笑)。要 抓虫的话,只要手中不装备道具(听诊器不受影 响)跑近之后按B即可。蝶类由于是飞的,所以 要跳起来抓,判定相对来说比较宽松。不过春天 有时空中会飞舞花瓣,不能过敏哦。

各类昆虫都有不同的抓法, 蝉类直接走过 去会逃跑, 要从侧面跳过去抓住, 莹虫类不要 跑而是用走的,走过去之后按键即可。说起来 还有一点非常诡异,就是虫子是有品质的,也 分好坏,但是却没有鲜度……怎么放都不会坏 的。所以可以抓些蝴蝶放在仓库里, 送给喜欢 的角色哦(笑)。

| 名 | 季节 | 出现地震 | 本直搜卖 价。 | | | | | | | | | |
|---------|----|---------------|----------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| | | | 0.5 | 1.0 | 1.5 | 2.0 | 2.5 | 3.0 | 3.5 | 4.0 | 4.5 | 5.0 |
| アブラゼミ | 夏 | 牧场前,并排两棵树的左边 | 10 | 10 | 10 | 15 | 15 | 20 | 20 | 20 | 25 | 25 |
| ニイニイゼミ | 夏 | 自己家左边的树上 | 10 | 10 | 10 | 15 | 15 | 20 | 20 | 20 | 25 | 25 |
| ハルゼミ | 夏 | 牧场,放牧地左边的树上 | 20 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 40 | 45 | 50 | 55 |
| ヒメハルゼミ | 夏 | 牧场前,并排两棵树的左边 | | | | | | | | | | |
| | | 或者アギ家门前 | 50 | 60 | 70 | 80 | 90 | 100 | 110 | 120 | 130 | 140 |
| クサゼミ | 夏 | 会场前面或者アギ家门前 | 15 | 15 | 20 | 20 | 25 | 30 | 30 | 35 | 35 | 40 |
| ツクツクボウシ | 夏 | 牧场,放牧地右边的树上 | 15 | 15 | 20 | 20 | 25 | 30 | 30 | 35 | 35 | 40 |
| ミンミンゼミ | 夏 | 牧场,放牧地中间的树上或者 | | | | | | | | | | |
| | | 牧场门口 | 50 | 60 | 70 | 80 | 90 | 100 | 110 | 120 | 130 | 140 |
| チッチゼミ | 夏 | 会场前或者风车旁边的树,傍 | | | | | | | | | | |
| | | 晚才会出。 | 125 | 150 | 175 | 200 | 225 | 250 | 275 | 300 | 325 | 350 |
| コエゾゼミ | 夏 | 广场上或者ケヴィン家门口 | 20 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 40 | 45 | 50 | 55 |
| エゾゼミ | 夏 | 牧场前,并排两棵树的左边 | | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | -65 | 70 |
| ヒグラシ | 夏 | 牧场,放牧地左边的树上 | 60 | 70 | 80 | 95 | 105 | 120 | 130 | 140 | 155 | 165 |
| クマゼミ | 夏 | 会场前或者风车旁边的树,只 | | | | | | | | | | |
| | | 有早上到中午低概率出现。 | 200 | 240 | 280 | 320 | 360 | 400 | 440 | 480 | 520 | 560 |

田中迷出现一览

| Sim | 季节 | 出 環境点 | and a | | Marie Li | | نست | and A Control | maki k | | | 5 |
|-----------|----|--------------|-------|-----|----------|-----|-----|---------------|--------|-----|-----|-----|
| | | | 0.5 | 1.0 | 1.5 | 2.0 | 2.5 | 3.0 | 3.5 | 4.0 | 4.5 | 5.0 |
| カプトムシ | 夏 | 自己家左边的树上 | 20 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 40 | 45 | 50 | 55 |
| クワガタ | 夏 | 牧场前,并排两棵树的右边 | 20 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 40 | 45 | 50 | 55 |
| オオクワガタ | 夏 | 加工风车左边 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 |
| アトラスオオカブト | 夏 | 牧场内的树旁边 | 50 | 60 | 70 | 80 | 90 | 100 | 110 | 120 | 130 | 140 |
| ゾウカブト | 夏 | 牧场放牧地上的树边 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 |
| ツヤクワガタ | 夏 | 牧场前,并排两棵树的左边 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 |
| アヌビスゾウカブト | 夏 | 牧场前,并排两棵树的石边 | | | | | | | | | | |
| | | (只有深夜才会出现) | 35 | 40 | 45 | 55 | 60 | 70 | 75 | 80 | 90 | 95 |
| ヘラクレス | 夏 | 加工风车左边 | 100 | 120 | 140 | 160 | 180 | 200 | 220 | 240 | 260 | 280 |
| マヤシロカブト | 夏 | 牧场放牧地右边的树 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 |
| モロンシロカプト | 夏 | 牧场前,并排两棵树的右边 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 |
| ヒルスシロカブト | 夏 | アギ家门前 | 90 | 105 | 125 | 140 | 160 | 180 | 195 | 215 | 230 | 250 |
| グラントシロカブト | 夏 | 加工风车左边 | 300 | 360 | 420 | 480 | 540 | 600 | 660 | 720 | 780 | 840 |



除人養地團区征稿开始,如果你在調 中遇到了有趣的事情:如果你想用画 笔描述自己的狩猎生活,那就来给我们扭 稿。分享自己的经验与快乐!截图与手绘 皆可,投稿方式请见"紧急任务"下方,希

期战战锋销自他



不得不说,这一期的好事还真是多。首先是 在日本留学的朋友回来了, 之前拜托他帮我买 的怪物猎人CG集也入手了, 真是非常高兴, 好 朋友还直是靠得住。回来之后, 群里的人组织 了聚会, 不讨计人比较诧异的是基本上没有人 在玩MHP2G了,果然已经过气了啊。我们玩得 最多的可以说就是高达VS高达了,这游戏果然 还是当面连比较王道。



说到这个,我这期另一个高兴的事情就是摇 杆彻底修好了, 其实摇杆本身没坏, 电路板也没 有坏,坏的只有一个摇杆用的导电胶。花了25换 了一个原装的导电胶,然后摇杆复活。这一下在 PSP L可玩的游戏又恢复了,本来想如果出了装 甲核心, 要是用摇杆的话就放弃不玩了, 反正 机甲操作类型的游戏暂时有GVG一个就够了。摇 杆好了之后,第一个玩的自然是怪物猎人,好 久没玩了, 用长枪扎了几场金狮子, 开始被战 翻在地,然后3猫。之后才慢慢恢复了原来的手 感、费劲打败了3只,还没给什么想要的素材, 真是悲剧。

摇杆没好的时候, 曾经试过用方向键控制方 向, 然后不手动调视角砍怪, 那感觉, 简直难

受的要命, 多数时候不转视角看不到怪物就挨 打了, 我发誓以后宁可不玩也不再这么玩了……

除了猎人之外,最近最想在PSP上玩的就是 高达G世纪F, 之前由于摇杆原因, 没法使用L2 和R2键的功能,现在终于能继续我的平成系剧 本了, 虽然WII和PSP上都有新作品, 但是怎么 感觉都不如这一作好玩。推荐没玩过的高达饭 们玩玩。啊……这里是猎人区……

怪物猎人3出了之后,作为猎人饭不仅小试 了身手,而目还玩了一段时间了,这款作品直 接影响了我对MHP3的期待程度,虽然网上众说 纷纭, 但是我个人觉得这款作品好多地方超越 了以往的作品。众多设定让人眼前一亮,特别 是怪物的AI设定,确实能看出在这上面下了不少 工夫, 让我很满意。下面大家来听我稍微说一 说吧。



借助借入3件净担合

虽然说之前玩过试玩版, 但试玩版的内容实 在让人意犹未尽。正式版发售让我更加小动, 由于自己目前还没有WII、所以暂时借用别人的 玩。



片头的CG非常有电影大片的感觉,既体现 了大气, 还把怪物的生态描绘出来。特别是雄 火龙在空中飞的那一段, 音乐结合的也非常舒 W.

开始新游戏后是创建人物,不过不知道为什 么这次的人物造型总是感觉洗不到中意的。于 是就选了一个看上去比较勇猛的造型。进了村 子后,是家用机系列的老传统,到处对话,然 后开始较为漫长的教学, 教学结束之后终于能 打一点任务了。这次村级的任务设定的很体贴 , 系列的玩家可以凭经验就可以断定关键仟务

,不过也有部分任务需要在村子里对话和拿一 些道具后才能出现。 下面说说怪物,这次怪物的变化非常大老牌 的怪物只留下了雌雄火龙和角龙这3只,剩下的 怪物都是全新的。其中这里面设定比较有新意 的是兽龙种,兽龙种的后撤步转身可以说给习 惯打转身的老猎人摆了一道,不是砍空就是脑 袋弹刀, 然后就是被各种攻击, 当时在这里可 以说是被难住了一会。另外一个给我难住的就 是海龙了,本人开荒用的锤子,打海龙中干要 海战, 还是不太会用, 结果总是输。后来找到 太刀的关键素材后,造了一把太刀,迎刃而解。

其实不是海龙弱, 主要还是这次的太刀被强 化了。动作方便增加了左右的侧移斩、和撤步 斩是一个道理。然后还增加了气刃终结动作, 除了这两个之外,其他都是老动作和套路。不 过这次强化的主要原因是气刃槽, 气刃槽满了 之后,使用气刃斩不消耗气刃槽,而且还能让 气刃槽长时间保持满的状态。气刃的第三段攻 击之后可以出气刃终结斩, 如果打到敌人了,



[[黑急[[诗]] 狩猎解禁! 掌机迷狩猎祭再开!

任务等级: * * *

限制时间:长期有效

委托人: 重归营地的翔武

委托内容: 当凶猛的怪物再次向我们袭来时, 猎人们,拿起你们的武器吧。让怪 物们看看究竟是它们的野性更强,还是猎人铁一般的意志和身经百战的经验更 强! 最近营地中似乎又来了不少新猎人,对于经验少的他们来说,贸然和怪物 对抗无论多少条命也不够。现在猎人们需要团结起来,互相交流经验来战胜这 些怪物。

成功条件:无论是配装心得还是狩猎心得都投过来吧 投稿指定地: pg@vgame.cn 北京安外邮局75号信箱 特别备注:MHP2投稿已终止,全面接受MHP2G的投稿 会提升攻击力, 气刃槽和太刀的刃颜色会有变 化。一共3级、第一级攻击力提升1.05倍、第二 级提升1.1倍,这两级的攻击力效果可以维持到 这一命挂掉。第三级提升1.3倍,维持到气刃槽 开始减少后一分钟。因为这些效果的存在,太 刀这次又变强了, 怎么用怎么舒服。

另外, 本人已经开始联网打了, 电软的翅膀 和原来的蓍子都是本人的战友。不得不承认, 本人稍微有点沉迷了……现在是免费的20天,等 这20天过了之后, 估计我也要买WII点玩包月了。



文例 全部 GAL

怪物猎人2G已经分阿首了一年, 我也算一个 老猎人了吧。半年前,我还是在朋友的推荐下 认识了怪物猎人, 本想只是随便玩一下, 没想 到现在却深深的爱上了他。不知道什么时候才 能出怪物猎人P3了, 真是让人十分期待。下面 要说说如何用大剑砍死麒麟、只是给广大玩家 做个参考。

麒麟、这个全身发光,没有影子的怪物,也 许大家看到他时都会想到独角兽吧。麒麟的斩 击系伤害最高的部位是它的角, 几乎不吃任何 属件、因此可以选择物攻高的大剑。它虽然是 古龙种, 但是却没有龙属性的攻击, 放心的穿 上祖龙装和他对阵。别看他很弱的样子, 其实 很强, 速度又快, 请不要小看他。下面为大家 先分析麒麟的攻击方式。

普通落雷: 从天空落下数道闪电攻击猎人, 要清楚认识雷击的种类,以便回避。扬起脖子 之后,麒麟前方会落下6道闪电,只要保持不在 麒麟正而便很安全。还有扬起前腿落雷, 麒麟 的周围会落下8道闪电,顺序我倒是没数,只要 离他远点就行。

定点落雷:这个落雷可以在区域的任何位置, 出招前会又很长的先兆动作,之后脚下会出现 一个光点, 随后会有带麻痹效果的闪电落下,只 要看到脚下出现高光就立刻翻滚。如果对自己 没信心的话防御也行,麒麟放完了闪电后就会 白己发呆, 这个时候应该马上到麒麟左侧蓄力 , 怎么打下面会有详细解说。

Z形跳: 忽左忽右的跳跃前进,速度那是相 当快,而且没有先兆,只要保持在麒麟右侧就 根本不会中,因为这招的第一跳必定是从他左 边跳起。

撞击: 低头用角对准猎人撞一下, 很有可能 会被麒麟挑飞, 千万别正对着麒麟。

上挑: 用角把猎人挑飞, 还带有落雷, 同上, 在侧面便可安全躲过。

冲刺: 向着猎人冲过来, 修正角度很强, 距 离还算不错。躲过这招又简单又困难,可以等 他快要撞到你的时候, 向麒麟侧面45度到90度角 的位置翻一下便可安全躲过。如果反应不过来 就等着被挨吧。

闪电冲刺:全身放电冲刺,身后还有落雷, 是冲刺的加强版, 距离和修正都十分厉害。 攻 击力也非常强,回避起来比较吃力,绕着回避 才能闪过, 躲不开就防御吧。要注意的是落雷, 防御是角度不好的话他很可能电到你,所以还 是离远点比较好。

这次打麒麟推荐在左侧背着他蓄力, 麒麟喜 欢向作条,如果在转头时放手,就会把麒麟砍 到, 然后上前横砍加上挑两刀追加攻击, 麒麟 发怒后站位比较难把握,可以在麒麟左前方背 身蓄力,麒麟转头后放手,也可以把麒麟砍倒, 如此重复。但不推荐初学着在麒麟怒后背身蓄 力, 专心回避等麒麟不怒了再打。建议用可以 防御的武器熟悉麒麟的动作再正式讨伐。害怕 的话再麒麟右侧便可无视所有招式。

麒麟愤怒时头部的鬃毛会有耀眼的光, 这时 候攻击和速度会大幅度提升, 如果你打了很长 时间也不会怒, 那么就说这时他已经快死了。被 人最快杀麒麟的时间为10分56,以上只能给广大 猎人玩家做个参考。如果有更好打法,欢迎大 家来一起交流。

文/李峥

序列号, 85AA83FBBF80411DB BD147IB8FE3518A Oniver Intellation Disk

lengZone

盟区特别奉献 Xbox360联机对战不用上LIVE了

中国XBOX360的广大玩家一直冒着被BAN的风险 登陆微软LIVE联机,心惊胆战的度过每一次奋战,而今中国首家致力于开发TVGAME游戏机种联机对战的平台"盟区",终于在实现了PSP远程对战后,在今年的6月份又隆重推出了XBOX360的远程联机,目前处于测试阶段,欢迎广大游戏爱好者带上你的战友加入盟区,接下来我们就详细讲解如何使用盟区平台连XBOX360游戏。

一、盟区Xbox360联机的前期网络部署教程: (Xbox360硬件系统连接有四种可洗方式)

1、有线电脑对电脑的模式:

硬件要求: 您的电脑上必须有一个空闲的有线网卡,且电脑不通过该网卡连接互联网。

配置方法:使用网线(普通网线或直连网线都可以), 一头插在Xbox的板载网卡上,另一头插在电脑空闲 有线网卡上,从而形成一个简单的直连链路。

2、无线电脑对电脑的模式:

硬件要求: 您必须购买一个Xbox专用的无线网卡 (价格较贵 大于300元) ,同时电脑上还要有一个空 闲的无线网卡(例如盟区战卡),且电脑不通过该无 线网卡连接互联网。

配置方法: 两端的无线网卡均使用ADHoc(电脑对电脑、PSP对战模式)搜索对方并连接,从而形成一个无线直连的网络。

3、有线局域网模式:

硬件要求: 您必须有一台路由器, 并且电脑是通过 该路由器连接互联网。

配置方法:使用一般的网线将Xbox与路由器连接在一起,从而使Xbox接入整个局域网。

注意:如果您的电脑是无线上网的话,请关闭无线网卡改成有线上网,用网线连接路由器。因为无线上网与XB对战模式不兼容,最终体检就是搜索不到对手。

4、无线局域网模式:

硬件要求:您必须有一台无线路由器,并且电脑是通过该路由器连接互联网。同时您必须购买一个Xbox 专用的无线网卡。

配置方法:使用Xbox的无线网卡连接无线路由器,从而使Xbox接入整个局域网。

注意: 如果您的电脑是无线上网的话, 请关闭无线

网卡改成有线上网,用网线连接路由器。因为无线上网与XB对战模式不兼容,最终体检就是搜索不到对手。

二、盟区Xbox360联机的软件设置教程:

关闭所有第三方防火墙。(例如端星、安全卫士、金山等)。否则在xbox上有可能搜索不到对手。电脑无线上网的用户注意了,Xbox对战与无线上网不兼容,请关闭无线网卡,使用网线连接路由器上网。下面进入教程正文(以使命召唤5为例)

第一步:在PC端登录盟区游戏对战平台,进入 Xbox360联机频道的使命召唤5大厅,开房间。

在弹出的下拉框里面选择一个正确的网卡

- a.如果XB与路由器连接,那么选择电脑上与该路 由器连接的网卡
- b.如果XB与电脑直连,那么选择电脑上与XB直连的网卡

现在看盟区平台右边的状态,显示 "未搜索到 Xbox360",设关系,接下来看第二步。

第二步: 打开Xbox360, 进入使命召唤5(以下简称COD5)。选择"多人联机"

选择"System Link",注意不是Xbox Live,别选错。

之后会弹出如下提示, 大致意思就是不同版本的 COD5之间无法联机。因此 联机之前先确认各自版本, 否则搜索不到对方。



最后选择建主或者加入。

第三步: 现在回到电脑的盟区上,在Xbox360搜索主机或者被对方搜索主机的时候如果显示"Xbox360状态正常",那么恭喜你,你的设置基本正常了。最后再回XB360上看一下,是不是已经搜索到对手了呢?最后要特别说明一下:

因为Xbox380的系统联线模式(System Link)对 网络要求非常高,Ping超过30毫秒就会联机失败。这个限制是微软故意设置的,目的是为了不影响live的全局战略。盟区正在想办法突破这个限制,玩家目前在盟区连Xbox360时请暂时找与您Ping不超过30的人一起玩。同城市的一般都没有问题,我们知道这个条件很苛刻,我们也会尽力去解决这个问题。欢迎大家登陆盟区论坛,更多常见问题在论坛上都有解答bbs.mengzone.com。



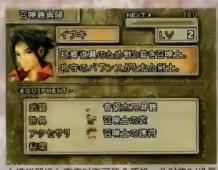


便曾和识叉别具一格的系统

大标题是我对这款游戏的感觉。怎么说呢? 其实我挺想给这款游戏定位为射击游戏的,不 讨官方说它是RPG, 那它就是RPG了。比起题 材相似的《旺达与巨像》来说,本作的系统与 街机上那些有仿真枪的射击游戏(比如VR战警 和死亡火枪?) 其实更相似一些,虽然一开始 可能会摸不到头脑,但其实,只要上手至多15 分钟,大家都可以掌握游戏的操作——当然掌 握归掌握,能否运用那还是要看情况了。初上 手时, 估计很多玩家都会被游戏许多不人性化 的细节设定弄得头昏脑胀, 所以为了克服这些 困难的系统说明+心得还是很必要的,不是吗?

游戏的运行模

游戏的基本菜单就是这样。左上角的 MISSION是推动游戏发展的唯一选项,所有的剧 情、战斗、任务全部在其中,可以说简洁到无 以复加。右上角的"参加任务"则是加入其它



↑模拟器进入商店时有可能会死机,此时将3d设置 改为NOCASH即可。

人的游戏, 开设主机的玩家在任务前可以选择 是否募集同伴, 最多可以四个人一起战斗。这 里需要说明的是, 敌人的强度、多寡等, 和玩 家的数目没有关系, 所以多人游戏时无论是爽 快程度还是平衡度都要比单机游戏时好不少。个 人的经验是单机游戏比较难, 二人、三人为合

适,四人任务略嫌简单。

最中央的洗顶是商店,本作中唯一的资金来 源就是将打到的素材通过商店出售, 相对的, 资金的唯一用途也就是在商店中购买商品。商 店一共有两种经营方式,一种是合成出售,这 个大家都熟悉, 凑够足够素材+足够的钱就可 以买到新的武器、装备、道具、饰物。每当得 到新的关键素材、制造列表中就会出现新的可 制造武器,这点和怪物猎人很相似;另一种是 摇奖。玩家可以花一定的钱进行开宝箱抽奖。 一般来说会得到相应的素材,有很小的几率会 摇出大奖, 这种时候得到的则是比较珍贵的 素材(低级时》往往得到下一级宝箱才有的 素材、高级时、则会得到平时不出现的第五种 材料)。宝箱分为很多级别,自然越高价越 好。一开始只有最初级的便宜货,随着剧情推 进、新的级别会逐渐追加到列表中。通关后可 以抽3600一次的"国士无双"级宝箱。当然它 并不是最高级, 玩家完成支线任务或者打倒隐 藏巨像后还会追加收费更加昂贵的品种、包括 专出稀有掉落的货色哦」



1 如果摇出金色的豆豆就说明中了奖。

菜单的最下面一排分别是存档、装备、能力和其他。存档不用解释,"其他"选项中还有5个分项,分别是:

所挂品:确认现在身上所有的东西,基本上属于鸡肋功能。说起来如果某装备只有一件并且正在被装备的话是看不到的,也无法拿去商店合成(会提示)。

游号:满足条件后得到称号,然后是奖励。除了最后几个极端苛刻的称号(比如全任务S)之外,大部分称号的奖励都是蓝色技能石,只能算勉勉强强说得过去吧……而且这里也看不到称号获得条件,所以是个相当鸡肋的选项。

战术指南:操作说明、小怪图鉴,总之没有什

么太大的实际用途。比起"这里搞不懂,去看看战术指南"来说,"怎么这样?我倒!战术指南里已经写了,不过只有这么一小段!"的情况更多些。

操作角色: 更换操作的角色。由于巨兽的能力和关卡配置各异——当然最主要的还是升级效果不太明显的缘故,所以与其一个人走到底,有时候适当地换换操作角色可以让游戏更顺畅。当然要注意装备,更换角色后装备和秘药可不要忘了调整。



↑官方会不定期放出解封方法,不过一共只有10 个,所以估计很快就会都弄好

游戏提供的"增值"服务之一。列表中共有10块石板。玩家只要按一定顺序点击石板上的空槽端口(同一条线路也分两头的,不要点错哦),就可以在游戏中开启特定的"亚种"任务,完成这些任务可以得到相应珍贵素材和称号。石板的解法会在后面给大家放出。

Check! 一些心得

关于賺钱: 巨兽的素材非常难以取得,而且售价其实并不高,游戏的主要经济来源是打破巨兽器官后获得的"巨兽の金块"。这个素材是只要打破巨兽身上的任意部分都有可能获得的,所以赚钱的捷径其实是尽量多破器官,包括装甲、核心等,所以那些器官多多的软脚虾如ギガント才是主要财源。建议大家开启封印石板后挑战"神秘の化身シヴァ・カーリー"或者"古代大魔神ゴライアス",不但比正常的巨兽弱一点,而且彻底打败后还有可能得到"メンバーズポイント"等专有道具,作用是给特定角色造武器,这可是能卖10000块的高级货,多来几次即可解决财政问题。此外这些巨兽的任务也比较宽松,直接打完即可,没有苛刻的限制条件。



武装与技能

选择菜单最下排的 装备选项即可进入装备 的配置画面。如图,每 位角色都能够装备4件 物品,分别是武器、防 具、首饰与秘药。而上 屏显示的就是目前人物 的能力了。除了基本的 攻击力、防御力、 HPMP之外,角色还有



魔力:影响到部分攻击的"特殊伤害",虽然数值不起眼(一般总是个位数),但实际效果相当明显,影响幅度和范围依角色招式和武器的性能决定。需要说明的是魔力还格外影响坐台弩的威力(后述)。

行动速度: 和玩家的移动速度无关, 行动速度 影响的是角色动作的频度, 比如一次攻击后下 次攻击的间隔、被打翻后爬起身来的间隔、使 用技能的准备时间等。

耐性:被特定属性攻击时伤害会减少,此外各个属性还会引起相应的异常状态,包括HP缓慢滑落、行动速度放慢、硬直数秒等,属性耐性同样增加状态的抵抗几率和持续时间。

按下L或者R键可以切换上屏显示装备性能,各类武器防具的性能一览无余。需要注意的有两点,一是右上角标示的"级别",人物级别达到这个要求之前,无法装备该武器,其



↑ 杖类和枪类没有近战能力,就格外需要注意武器 的攻击方式。

次是武器的攻击方式,近距离和远距离两种方式中,有不少武器的攻击方式都是有差异的,这些差异往往会大大影响武器性能。

除了主要的武器防具之外,还有首饰和秘药两个位置。其中首饰可以提供一些奇奇怪怪的支援效果,比如容易吸引巨兽注意或者耐性上升等,秘药则较为特殊。一般来说秘药的制作方法都相当简单(珍贵品例外),但效果却比较明显。比如说LV2的体力之药就可以增加500HP,大大减低战斗难度,所以有条件的话可以尽量利用秘药,毕竟磨刀不误砍柴功嘛不过作为代偿,秘药是消耗品,任务成功或者失败后就会消失。不过放弃任务的话可以保留。



↑火魔法就是个不起眼但足够用到最后的好技能。リ ユマ的冰爆弾也是。

除了武器之外,重要的项目就是技能。每位角色都有10个技能可以学习,每个技能又有10个级别。战斗时可以选择3个技能进行装备。本游戏中没有"主动技被动技"的区别,技能只分为两类。方框的表示该技能适用范围为敌方,圆框则是对己方或者自己使用。

技能的成长需要用到技能石,技能石共有红绿蓝三种,蓝色最为稀有,红色最常见。一般来说初始技能或者技能的头几级需要红色,最

后普遍需要蓝色,不过这并不意味着初始技能 不好用,事实上不少初级技能都是主力技。高 级技能石可以通过合成得到,不讨价格……

Check! 一些心得Vol.2

通过石板开启的巨兽大抵分为最强的十 星级和级别并非最高的家伙。那些级别不很 高的怪兽(如前面提到的西瓦·伽梨)往往 会掉落珍贵道具,使用这些珍贵道具造出来 的武器性能非常优异。造价低廉而月LV1就 可以装备(性能在同级别的武器大抵需要到 LV25, 也就是游戏中段才能制造出来), 可以说是提供给单人玩家的一顶福利。此外 制造权和铳时一定要注意看其攻击方式。

关于技能: 技能石在初期和中期还算是 比较充裕,但切记不要盲目为技能升级,因 为虽然升级后技能效果提升, 但冷却时间、 消耗MP也会一并上升:一些高级技能也有 初期用不上,或者低级别时效果不明显的缺 点。盲目升级往往会导致空有强大技能却用 不到,或者几下就把MP用光,这可是除了 反复练级之外几平无解的局面。

剧情和任务



↑一开始不会给你痛痛快快的斩杀任务,全是部位 限定破坏。

一切准备就绪之后自然就要出战。游戏提 供的舞台分为两类:固定的剧情模式(已经过 了的剧情可以反复重打) 以及可以自行挑战的 任务模式。剧情模式中, 玩家的目的就是完成 每章的目标,包括破坏指定部位、到达指定地 点等——过关之后,得到的奖励相对固定,而 且最关键的一点是: 剧情模式中, 每章除了最 后的歼灭战和少数情况之外, 巨兽身上的器官 HP基本都是无限的,不能破坏。所以不要考虑 在剧情模式刷道具了。

除了剧情, 白然就是任务模式。玩家首先 要选择一匹巨兽(除了用石板解封外、会随着 剧情逐渐追加,比如打败了芬利尔之后就会追 加芬利尔的亚种),然后选择一个课题进行攻 略。所谓的课题就是破坏指定器官,不过自由 任务中是可以随便拆巨兽的, 每拆掉一个部分 都有相应报酬——完成目标时任务立刻结束, 但若没有完成目标就把巨兽打死, 可是GAME OVER的。自己把握吧。打过特定课题后还会追 加新任务这样可以由针对性地刷巨兽。不过一 定要记住: 这个游戏任务失败的话只赔不赚, 途中捡到的东西和经验值也带不同的, 所以一 切要以安全为主

Check! 一些心得Vol.3

任务结束之后会根据玩家所用时间和受 伤总量(加血加回来也算哦)给出评价,最 高S。高评价有相当名的经验值加成。每个 任务都有一个基础经验值量, 玩家可以找一 个相对容易完成, 基础经验值又比较高的任 务练级。

联机任务时, 一旦有一个玩家力尽就会 任务失败,要注意。此外最后的伤血量评价 是按照所有玩家总和来算的, 所以如果实力 太差那就真成累赘了,别指望能一步登天(哎…)。还不是因为杂兵过于威猛!此外联 机时, 客机(加入的) 打讨任务并不继承到 自己机器上(自己这边相当于没打过),所 以刷评价的话一定要开主机。

巨兽战场详解



↑同屏敌人多时总是手忙脚乱的, 想点到要点的部 位其实不是很容易。

说了这么多, 总算到了游戏最为核心的 部分: 战斗。游戏使用触摸笔即可实现所有操 作, 但鉴于NDS的精度和战斗的强度, 还是以

按键移动配合触笔攻击的方式进行操作比较好。 长点某处或者十字键/ABXY键:控制主角移动。 点击敌人:发起攻击。连续点击时如武器支持 连击则连续出招。

L/R: 紧急回避。紧急回避可以快速移动一段距离,并且带有短暂的无敌时间,但使用后会有一个小硬直。此外触笔在屏幕上划Z字也可以紧急回避,方向为Z字的结尾,不过精度不高,不推荐。

如图,玩家操作的主角主要在被称为"巡礼器"的平台上移动,平台的各区域之间靠传送点连接,地图显示在上屏。只要点击屏幕内任何一个敌人,角色就会对其进行攻击,按照距离的长短分为近程攻击和远距离攻击两种(铳和杖不分)。敌人离自己越远,伤害就会越低。由于巨兽多数时间都会在平台之间徘徊,所以点击的精确度很重要。

屏幕的最下方是主角的状态槽,除了HPMP之外,三个技能也显示在这里。每个技能,都有一个CD时间,也就是用过一次后要等技能槽校复满了才能继续使用,一些大技还有一定的准备时间,使用时角色会无防备地略呆片刻,受到会导致硬直的攻击则技能中断。方框的对敌技能要先点一下技能标志,再点屏幕指示往哪里放;圆框的辅助技直接双击技能标志即可释放。

CHECK 战场心得!

虽然说是"近距离",但其实近距离攻击的射程也不短,基本上同屏巡礼路的敌兵都可以直接攻击到,巨像离得不太远的话也没问题,大家都会隔空打牛哦。游戏中没有使用道具的概念,HP和MP是自动缓慢恢复的,所以尤其是法师这类的角色要格外注意节约。

由于精度问题,点击屏幕正中央的时候往往会有光标乱跑的现象(方向"飞"了),要当心。上屏显示着巨兽面对的方向,当巨兽在画面外面对我方时,我方要注意提防远处巨兽的攻击。

战场上除了传送点之外还分布着一些有用的设施,最主要的就是坐台弩,可以发射状态的坐台弩会闪着金光,靠过去点击即可进入狙击模式,虽然牺牲了自己的防守,但坐台弩可以有效地对巨兽进行精准打击,要善加利用。缺点是使用一次后就要有很长的CD时间。



↑坐台弩附近往往也是杂鱼配置很强的,范围攻击 击破吧!

此外,地图上还时常有一些绿色的光栅阻挡主角前进,遇到这种情况,需要把附近所有的杂兵全部消灭才能开启道路。不能使用道具,我方的补给从何而来呢?只要在一定的时间间隔内连续击倒敌人,敌人身上爆出道具的概率就会上升。道具是颜色各异的发光小圆球,黄色是素材,蓝色可以回复HP,紫色可以回复MP,有时还会掉下三色的技能石。用笔点击小圆球即可回收(距离不限)。

Check 拾荒心得!

坐台署一般都出现在距离巨兽较近的高台上,这里是最有利于攻击巨兽的地方,反过来敌人杂鱼的火力一般也较强,所以要量力而行,尤其是巨兽没有明确动向或者旁边有杂鱼的时候切忌使用坐台弩,否则绝对够受的。

道具小圆球相当不容易点中,所以在群 敌包围下,除非自己有急用,否则还是先顾 敌人吧。道具存续时间很长,不会轻易消失。



↑许多巨兽的角都没有核心,可以直接拆掉,当然 也有例外。

游戏最大的卖点就在于巨兽,而体现这一 卖点的直接方式就是剥取巨兽身上的"零件" ! 面对庞大的巨兽, 主角的攻击打在其身上只 有挠痒痒的份,个位数的伤害面对动辄上万的 上都有很多可以破坏的"零件",通过攻击被 称为"核心"(CORE)的弱点,就可以有效给 巨兽造成伤害。同时,每打破特定的CORE,还 可以在过关的奖励中追加特定的报酬——打断 了胳膊就给手, 打折了角就给角。狩猎巨兽的 核心要把握以下几条知识。

1.直接攻击核心: 有一部分核心直接暴露在 外,只要直接攻击到就可以造成伤害。破坏它 们是最常用的输出手段。不过此类核心要么比 较难以瞄准(比如巨像的眼睛),要么往往被 隐藏在不容易打到的地方, 这就需要诱导。

2装甲剥离: 有些地方一眼看去看不到有核 心,但只要攻击位置正确、还是可以打出正常 的伤害,这说明那里的装甲下藏着核心(角、 尾稍等部分除外)。只要将装甲打破,核心就 会显露出来。如果是在比较明显的地方,可以 说是给巨兽造成伤害的好地方,否则想要破核 心就很难了。

3.属性护盾:为什么明明正确命中,但没有伤 害? 为什么装甲不能剥落? 原因是部分巨兽的 特殊器官需要指定的属性。比如最初的巨兽ギ ガント、虽然很容易就可以将其手背的核心打 破,但不用雷属性武器或者技能的话,是无法 破坏其上臂的核心乃至断臂的。类似还有银狼 的尾巴根需要火属性,西瓦的bra (真的…没 KUSO) 需要賠属性等。

4.反射障壁: 我的攻击打过去, 结果被六边形 的红色障壁挡住了! 伤害0! 出现这种情况的话 就是巨兽的器官需要特定位置或者手段。比如 双腕的巨兽グラティオン、虽然肩膀和独臂ギ ガントー样害怕雷属性, 但如果没有打破其上 臂的装甲,是无论如何也不能破坏肩膀的。银 狼的角则必须零距离攻击(后述)。

5.巨兽诱导:需要玩家探索的重要信息之一。大 家有没有发现,有时巨兽无论如何也不肯出自 己想要的招数呢?或者虽然倒下,但它的弱点 仍然藏得很严? 这时需要地点诱导。 还拿ギガ ント举例,想要破坏其手背的CORE,重要攻击 时机是其举手拍在台子上的时候跳上去打, 这 就需要我方先来到C区高台,否则它绝对不出那

除了被动引诱,我们还可以主动出击,拿 冰狼フェンリル来说、其四肢是比较难以攻击 到的部位,不过我们只要反复攻击它的眼睛, 就可以让其负痛将头扭到一边,静止大概4秒左 右,此时就是攻击四肢的好时机了。各个巨兽 行动规律各异, 亚种或许有完全不一样的行动 方式, 所以试着摸索规律将是重要的游戏内容

Check 雅客动物技巧!

首先、大家在玩的时候不用刻意追求全 破、有时怪物的血量并不足以支持到玩家把 它们的CORE都打爆,所以要以自己想要的 部位为准: 其次, 攻击怪物弱点是唯一有效 的输出手段、就算不打算全破、好打的弱点 都打爆后还是要换地方才能输出; 最后, 高 级难度的任务,单人玩的话时间非常紧张, 运气不好的话过关很成问题, 所以一切要以 输出为基准。

除了非常明显的破绽,我方还是有不少偷 鸡的方法的。比如使用リュマ的贯穿強, 算 准巨兽核心位置之后直接狙击: 或者使用ユ 4的范围魔法,攻击弱点附近将弱点卷入。单 人时还可以在传送点附近诱敌, 一日巨像使 出破绽大的招数,立刻传送到别处狙击弱点。

常见问题问答



虽然BOSS对冰属性有抗性、但近战不利的リュマ 还是要带上范围冰弹来清杂兵。

问: 敌兵攻势凶猛! BOSS还总是召唤, 撑不 住啊!

答: 首先最好要有回复技或者范围攻击技,由 于NDS机能有限、同屏敌兵不多、所以可以通过 "换区", 也就是走到其他地方的方法暂时躲 开敌兵, 待能够使用范围攻击时再一举击溃。关 于BOSS召唤,这点设定确实非常不合理, BOSS 要是只召杂兵的话,死的绝对是玩家嘛!可以 试着来到离BOSS较近的地区,符合诱导条件后 BOSS出指定招式的几率大增,相对召唤杂鱼就 小了。

问:MP总是不够用,加血技能冷却时间还很 长, 跑都没地放跑! 怎么办?

答: 有一个小窍门: 凡是会出现巡礼门(也就 是拦路电栅)的地方,那里的杂兵是不会再生 的(因为和门关联嘛),所以撑不住的话不妨 退到那里重整旗鼓。有时候在巡礼门地区同样 可以对巨兽进行打击,这就是我们的福音了。类 似技巧还有在长台阶上徘徊, 由于每次敌兵从 新刷新出来时都是整齐排列好的, 台阶上又不 会出敌人, 所以可以在台阶上游斗, 就算被敌 兵纠缠, 赶紧上/下台阶将其"抻没"就可以 了。使用リュマ或者ユイ等近身乏力角色时这 个技巧显得更为重要。

问:巨像的攻击太突然了! 莫名其妙就被画面 外飞来的东西打到! 眼看巨像出招, 自己忙着 清理包围的杂兵,就是来不及躲,很气人啊! 答: 这也是游戏设计非常不合理的地方之一, 责任全在制作人哦! (牢骚)。类似情况我们 只能尽量避免就是了。首先要注意上屏小地 图, 一旦远处巨像面冲着我们(离到一定距离 时音乐还会变)就要提防了。而且某些攻击的 范围看起来比想象中大多了, 一有兆头马上要 跑。近距离战时则和怪物猎人有点像: 敌不动 我不乱动。敌动则取其破绽。如果巨像处于手 空状态, 随时都能出招, 那我们打小兵时候就 要额外小心一点。毕竟暂时被小兵围殴,失去 三四百HP很疼——但乱动结果被巨像打翻,周 围杂兵做倒下追击的结果显然更惨一些。

问:某个器官极为难破,攻击效率太低了!得 不到珍贵素材!

答。首先要检讨一下自己的方法有没有改进的 余地,比如是否可以诱导巨像作有破绽的行动、 武器的属性是否正确等; 其次是尽量不要打多 余的地方。记得有个任务是破掉银狼双角,我 方必须采取C区打脸——出硬直射腿——侧翻倒 在台子上时跳上去打角的标准流程才能破坏, 若是打了多余的地方, 多半会角未断狼已毙, 仟务失败没商量。其次,要善用首饰和秘药。有 时巨兽的破绽较小,使用增加移动速度的"走 者之药"和增加行动速度的首饰,就可以抢先 几秒赶到弱点处进行打击, 虽然字面攻击力没 有装其他药和装备时候高, 但器官破坏效率却 大大提升了。

最后, 由于游戏设计的不合理(巨兽的数

值和行动方式等没有分出单人和多人游戏的区 别),确实是有一些部位单人非常难以破坏 的, 这点请不要太过介怀。



↑打倒古代大魔神就可以制造主角用的开荒神器。 LV1就可以装!

问:初期人物实力提升很慢,担仗时候累的很! 答: 部分角色(目前是イブキ/カモ/サンチャ ゴ) 可以通过打下载任务得到珍贵素材,制造 件能非常优秀的武器, 其共性是便宜(3600)+ 要求低(Lv1即可装备)+性能好(Lv25的武器 相仿的性能)+入手条件不苛刻(任务不很难, 掉率也不是很低)。强烈推荐。此外也不妨下 血本制造高级秘药来度过难关。(比如花费火 兽のひざ、造成战士の药LV3、可以一口气提 高75攻击力)

问: 我加点加错了, 现在角色处于半废状态怎 么办?

答:一般这种现象都是由于技能级别太高,MP 不够用导致的。既然错了也只好通过提高MP的 手段来解决了。比如可以练级(汗)。可惜没 有MP上升的秘药和首饰。此外部分武器防具也 有特殊的MP上升效果。所以说初期加点一定要 慎重啊。



人物介绍壁健能群解!

一 怎么样怎么样 马歇沙黑系统说明 日实际上也绝办了我相当多的个人心思识 比查工中巴介 经系统设计支票是——当然不仅要系统。人物也是他。前二人物部分10.11会资源第一并介绍统大 家。前戏中能使用的前类以有60°,可以此名有种的。向些角色在单位时间可能进一。 向些例形机 时间,单机相对第一重。不以法的来说无论使那个角色都可以顺畅地游戏地。则人为几开地吧



イブキ/民族・ギガント族 年龄: 18岁/武器: 大剑

人物说明: 中二主人公, 拥有将身边所有人中 一化的中一光环以及所有角色中唯一的全屏顶

击技(咦?)。作为主角来说件能自然十分标 准,主攻击三连斩的威力不错,体力也不错 、不怎么害怕杂兵, 远程武器就只能没事偷 个鸡、速度、威力和连发频率都差强人意。MP 不算很少, 但是技能冷却时间普遍短, 所以要 稍微规划一下。反过来, 如果控制得当的话, 是不愁技能用的。此外,由于有着LV1高级武 器的原因, 应该是比较容易上手的角色。

技能方面, 一开始的范围攻击技就很有用, 除此之外比较好用的是突击,攻守一体、缺点 是两招都有一定的启动时间(虽然是最短级别 了),掺在普通攻击中使用效果更好。攻击力上 升是非常实用的技能, 联机更是好用。但投点多, 见效也很慢,不建议初期加点,要加就一口气加 到5级以上(这点也适用于其他能力上升技)。

技能.

| 名称 | 对象 | 初始MP(增长) | 属性 | CDMill | 效果 |
|-------|-----|----------|----|--------|----------------------------|
| 独乐散华 | 指定 | 10+5 | 无 | 10 | 用剑抡击周围小范围,威力略高。 |
| 一击炼丹 | 指定 | 10+5 | 无 | 10 | 蓄力攻击,威力自然比较高,不过准备时间长了点。 |
| 威光焚附 | 指定 | 10+5 | 无 | 10 | 低威力攻击,附带吸引效果。(和吸引弹一样)。 |
| 斗气附身 | 自己 | 25+10 | 无 | 60 | 反击技,被杂兵攻击时自动反击。冷却时间长。 |
| 破邪抱拥 | 全员 | 25+10 | 暗 | 60 | 我方全员暗耐性上升自身HP回复,回复量为级别×100 |
| 一乃太刀 | 指定 | 10+5 | 无 | 10 | 高速突击一段距离,威力略高。 |
| 练气弹 | 指定 | 10+5 | 无 | 10 | 一击炼丹的射击版,弹速和远程攻击相仿。 |
| 志气的鼓舞 | 全员 | 25+10 | 无 | 60 | 我方全员物理攻击力上升。 |
| 召唤术 | 敌全体 | 50+25 | 无 | 300 | 对屏幕内全部敌人(巨兽的全部部位)造成大损伤。 |
| 吸魂刃 | 5自 | 10+5 | 无 | 10 | 威力略低,攻击伤害转化为HP回复量。 |



レン/民族:ギガント族 年龄: 18岁/武器: 太刀

人物说明: 作为二号主人公, 一般来说就是被 主角的中二光环照翻之后"……XXX呦"或者" XXXX, 你·····"一类的台词(误真大啊)。说 正经的就是, 虽然武器性能和主角差不多, 但 实用程度在单机游戏中比主角略低。主要是作 为近战来说缺乏强力的范围技, 暗属性地图炮 是很美, 但初始就需要蓝色技能石, 比较难干 培养——倒是生存能力绝对称得上出类拔萃, 本身不低的HP成长、加上增加HP恢复速度的特 技(同时还加血),相当不容易死。

其实这个角色真正的价值在于联机、无论 是增加移动速度还是瞬间移动等, 都非常有 效,进可瞬移到怪物身上一起猛拆核心, 退可救法师和枪手干群敌之中。平时自己 技能:

并不很需要MP作战,所以一般不用担心MP 问题。此外要说明的就是爆弹,这个爆弹是 放在自己脚底下的。 随便放的话命中率无限 趋沂零,不过猛拆巨像核心,临走之前丢下 一颗礼物还是很帅的。

| 名称 | 对象 | 初始MP(增长) | 具性 | CD时间 | 效果 |
|-------|----|----------|----|------|------------------------------|
| 一乃太刀 | 指定 | 10+5 | 无 | 10 | 攻击距离较长的突击技,威力略高。 |
| 邪刃三段 | 指定 | 10+5 | 暗 | 10 | 暗属性的三连击,每击威力略低。 |
| 闪耀太刀 | 指定 | 10+5 | 无 | 10 | 用刀打出冲击波,近身也有判定。 |
| 生命活性 | 全员 | 25+10 | 无 | 60 | 我方全员HP自然回复速度上升,自身HP回复LV×100。 |
| 空间转移 | 特殊 | 10+5 | 无 | 60 | 联机专用,瞬间移动到最近同伴身边,升级则冷却时间降低。 |
| 荒废的太刀 | 指定 | 10+5 | 暗 | 10 | 威力略高,附带高数值特殊伤害的暗属性攻击。 |
| 瘴气附身 | 自己 | 25+10 | 暗 | 60 | 暗属性反击技,被杂兵攻击时自动反击。冷却时间长。 |
| 韦驮天 | 全员 | 25+10 | 无 | 60 | 全员移动速度上升。 |
| 堕落的喷出 | 指定 | 10+5 | 暗 | 10 | 暗属性范围攻击,附带特殊伤害。 |
| 时限爆弹 | 特殊 | 25+10 | 无 | 30 | 在自己脚下设置对巨兽用爆弹,威力较高。 |



ユイ/民族:ギガント族 年龄: 17岁/武器: 杖

人物说明: 作为唯一的正常女性, 相信她会有 很高人气, 但与可爱的外貌不相称的, 是用她 来打单机游戏相当之痛苦、属于大器晚成型的 角色。初期MP不多,冷却时间也成问题,所以 往往还是要靠物理攻击。杖有三种模式,最普 通的魔矢相当于普通枪击, 硬直小; 追踪之矢 打远处巨像照准性好,但是频率就慢一点;最 实惠的类型是大爆发之术,比如LV7的极光之 杖, 通常攻击即为范围, 是法师SOLO的最大法 宝之一。当然这并不是说爆发权的性能比得上 近距离魔法:爆发威力相对低,挥杖硬直也最 大,但再大的硬直也比不上咏唱,而且最关键 的---爆发杖能够极大限度地节约MP。

魔法方面, 加加魔法冷却时间是所有恢复技 最短。单体魔法的直射火球也是威力、范围和 射速都很优秀的。最值得一提的是炸裂冰块, 超弹速,广范围,远远的就能在BOSS身上爆一 大片,强烈推荐。切刻雷光也是神技,消耗和 冷却时间都和初级魔法一模一样, 威力一般, 美中不足是打远处的巨像时雷球呈抛物线射速较 慢。虽然没有超弹速冰和高弹速火那么杰出,但 绝对是近战救命清场的法宝。只要最后把她练 出来了,那绝对是个顶级的作战单位。

| 44 | Alc |
|----|-----|
| 40 | HE. |

| 名称 | 对象 | 初始MP(增长) | 属任 | CDMia | 效果 |
|------|----|----------|----|-------|---------------------------|
| 慈雨之祈 | 全员 | 25+10 | 无 | 20 | 全员恢复IV×100的HP。升级则冷却时间略增加。 |
| 焦热地狱 | 指定 | 10+5 | 火 | 10 | 投出高速火球,范围攻击。 |
| 炸裂冰块 | 指定 | 10+5 | * | 20 | 投出超高速冰霜,范围攻击。 |
| 贯穿胞雷 | 指定 | 10+5 | 雷 | 10 | 连续发射5发贯穿性质雷光。 |
| 寂静之誓 | 全员 | 25+10 | 无 | 60 | 我方全员特殊伤害力上升。 |
| 红莲龙卷 | 指定 | 10+5 | 火 | 10 | 指定地点爆发高威力火柱,大范围。 |
| 冰刃乱舞 | 指定 | 10+5 | 冰 | 10 | 发射5发追尾属性冰刃。 |
| 切刻雷光 | 指定 | 25+10 | 雷 | 10 | 投出高速雷球, 范围攻击。 |
| 闪光狂乱 | 指定 | 25+10 | 无 | 30 | 指定地点大范围无属性攻击。 |
| 四圣抱拥 | 全员 | 25+10 | 无 | 60 | 我方全员全耐性上升,自身HP恢复LV×100。 |





カモ=オウガ/種族: イフリート族 年龄: 38/武器 斧锤

人物说明: 与其傻大黑粗又上赶着送死的风貌不 周。这位大叔其实是个相当纤细的角色——看看 那琳琅满目的辅助技就知道了。大叔的各种攻击 件能都优异的不得了, 招式的威力系数绝对是第 一位的。不过相对应的, 普通攻击的频率就略差 一些,MP消耗激烈也是个不容回避的问题,所 以这位大叔的装备搭配主要就体现在两个方面: 提升行动速度,以及想方设法省下MP。

就技能来讲,初期时大家切忌投那些华丽 的辅助技, 因为这些技能升级后MP消耗激烈增 加,无法应付,而且不少技能初期效果也不明 显。主攻技能建议选择有范围攻击效果的如灼热 旋风或者木端微尘(高起点哦),此外还可以预 备一个强力输出技巧比如三连打或者猛火, 用来 在巨像露出长时间破绽时迎头痛击。建议大家 练上几级后去打石板的西瓦亚种, 给大叔造出 LV1就能用的高威力锤子,正好西瓦也怕火, 所以不需要多少锻炼, 大叔的实力就可以有爆 发式的增长。

| 名称 | 对象 | 初始MP(增长) | 15.75 | CDITIE | 有某 |
|-------|----|----------|-------|--------|--------------------------|
| 轰炎落 | 指定 | 10+5 | 火 | 10 | 强力火属性攻击,特殊伤害高。 |
| 灼热旋风 | 指定 | 10+5 | 火 | 10 | 周围发生火旋风,范围大。 |
| 仁王立 | 自身 | 25+10 | 无 | 57 | 短时间内防御力上升,格挡巨兽间接攻击。 |
| 炎气附身 | 自身 | 25+10 | 火 | 60 | 火属性反击技,被杂兵攻击时自动反击。冷却时间长。 |
| 炎破抱拥 | 全员 | 25+10 | 火 | 60 | 我方全员火耐性上升,自身HP恢复LV×100。 |
| 虎吼破 | 指定 | 10+5 | 无 | 2 | 强力物理攻击,冷却时间短,升级时略上升。 |
| 一连打 | 指定 | 10+5 | 火 | 10 | 三连火属性攻击,每下伤害略低 |
| 不屈的咆哮 | 全员 | 25+10 | 无 | 60 | 一定时间内我方全员最大HP上升。 |
| 猛火的一击 | 指定 | 25+10 | 火 | 30 | 超高威力火属性攻击,自身按比例受伤。 |
| 木端微尘 | 指定 | 10+5 | 火 | 30 | 火属性范围攻击,附带特殊伤害。 |



リュマ/民族:シヴァ族 年龄: 28岁/武器: 铳

人物说明: SOLO最好用的角色之一为什么是 个猥琐的粉头发大叔呢, 真是的! 大叔的枪, 优点是种类丰富射程又远, 缺点是在近距离 时表现不如近战武器。同杖一样,枪也有三 种类型,需要看情况选择。最基本的类型是 万连射击型,连点屏幕能持续射出五发子弹, 无论是用来对付蜂拥的杂鱼, 还是狙击静止 巨像的弱点都是很好用的; 第二种是大爆发 型,说是大爆发,但其实并没有权的爆发那 么大。第三种也是最值得一提的是贯穿。单 人游戏时, 最头疼的问题往往就是无法打到 巨像的指定位置, 所以只要一把贯穿弹问题 就迎刃而解了。

技能方面, 默认技能冰结爆弹可以说是心 备的。高射速、广范围, 小冷却, 无论是对付 杂兵, 还是攻击敌人集中的弱点都是神物。此 外蓋力射击也是非常有用的技能, 比起属性与 冰结爆弹重复的冰结射击, 蓄力射击的泛用更 广, 出手也快。总之, 使用枪手大人时完全不 用担心打不到巨像, 更多的麻烦来自于永远不 够用的MP和杂兵的骚扰、只要按我上一章心得 问答中的方法适当规避麻烦, 枪手就是最为稳 定有效输出的单位。

技能:

| 名称 | 对象 | 初始MP(增长) | 属性 | CD时间 | 效果 |
|------|----|----------|----|------|--------------------------|
| 冰结爆弹 | 指定 | 10+5 | 冰 | 10 | 发射高速冰霜弹, 范围攻击。 |
| 散弹 | 指定 | 10+5 | 无 | 10 | 发射5发散弹,范围为身前随机,每发威力低。 |
| 追尾镭射 | 指定 | 10+5 | 无 | 2 | 发射一发追尾性高的光束,威力略低。 |
| 发声草人 | 特殊 | 10+5 | 无 | 60 | 设置能吸引巨像注意的草人。 |
| 雾冰抱拥 | 全员 | 25+10 | 冰 | 60 | 我方全员冰耐性上升,自身HP回复LV×100。 |
| 蓄力射击 | 指定 | 10+5 | 无 | 10 | 发射强力高速射击。 |
| 冰结射击 | 指定 | 10+5 | 冰 | 10 | 发射高速冰结射击。 |
| 庇护之盾 | 全员 | 25+10 | 无 | 60 | 我方全员防御力提升。 |
| 狙击 | 自身 | 25+10 | 无 | 60 | 可打开类似坐台弩的瞄准镜狙击敌人。 |
| 冷气附身 | 自身 | 25+10 | 冰 | 60 | 冰属性反击技,被杂兵攻击时自动反击。冷却时间长。 |



サンチャゴ/民族:フェンリル族 年龄:约1200岁/武器:长枪

人物介绍: 所有角色里唯一一个性格不那么 扭曲的老人家,它扭曲的只是年龄而已(适 可而止吧!)老人家的性能其实比主角更像 是主角,近战、远战、杂兵、BOSS、全都十 分平均。近战攻击五连突清理小兵很方便, 技能上也是五脏俱全, 无论是攻守一体的云 贯冲, 还是简单有效的龙神雷冲都是可以从一 开始用到最后的王牌技能。特殊技爆弹陷阱, 虽然命中率比较成问题,但高达9999的字面特 殊伤害数值足以让人放手一搏了, 更别提联机 时还有全员速度上升这个宝贵的技巧。

使用老人家, 比起技能来说, 装备更重要 一点。老人家最大的缺点就是普通攻击范围和 威力比主角略逊,一瓶便宜货秘药,或者增加 行动速度的装备就可以处理这一点。此外,由 于5连刺的频率高,所以只要拿上相应属性的 武器, 就可以进行特定属性的输出, 除了魔法 师, 灵活度属它最高了。有条小心得: 五连刺 的硬直较大,使用时应该看着巨像,一旦对方 有攻击征兆,应该立刻LR回避走人,切忌缠 斗, 因为收招较慢。

技能:

| 名称 | 对象 | 初始MP(增长) | 属性 | CD时间 | 效果 |
|-------|----|----------|----|------|--------------------------|
| 龙神雷冲 | 指定 | 10+5 | 雷 | 10 | 雷属性强力攻击。 |
| 双击冲 | 指定 | 10+5 | 无 | 2 | 升级则冷却时间略增级,每击威力略低的2连击。 |
| 三门雷破 | 指定 | 10+5 | 雷 | 10 | 连续发射3发追踪雷电。 |
| 雷光附体 | 自身 | 25+10 | 雷 | 60 | 雷属性反击技,被杂兵攻击时自动反击。冷却时间长。 |
| 迅雷抱拥 | 全员 | 25+10 | 雷 | 60 | 我方全员雷耐性上升,自身HP回复LV×100。 |
| 云贯冲 | 指定 | 10+5 | 无 | 10 | 攻击距离较长的突击技,威力略低。 |
| 轰枪雷破 | 指定 | 10+5 | 雷 | 10 | 雷属性攻击,特殊伤害高。 |
| 瞬速的智慧 | 全员 | 25+10 | 无 | 60 | 我方全员行动速度上升。 |
| 天雷五连冲 | 指定 | 25+10 | # | 30 | 雷属性五连击,每击威力低。 |
| 招電方阵 | 特殊 | 25+10 | 雷 | 57 | 在自己脚下设置对巨兽用陷阱,特殊伤害较高。 |

大体上各个角色的平衡性都是比较好的,除 了麟之外,没有哪个角色实力有很大差距,麟 则有宝贵的暗属性技能和瞬间移动技能作为补 充, 所以喜欢哪个角色都可以放心培养。

许多玩家头疼用量很大的蓝色技能石如何 获得, 其实这些石头是可以通过石板任务获得 的, 最简单的一个石板解明魔兽古代大魔神, 只要打破足够的器官就可以爆出技能石来。

即借低分。自由低分解研8

说完了人物,最后剩下的就是剧情。和前面所说的一样,游戏的单机难易度还是比较高的,所以可能会有一些难点,有时赶上运气不好,BOSS反复出召唤杂病一类的招式也比较无可奈何,总之,遇到过不去的关卡,可以多尝试几次。

第一章番いの反旗



--- 宿命の召喚士 ---

目标:破坏ギガント手部CORE 时限: 15分钟 失败条件: 时间耗尽、主角死亡 章节要点:

非常简单的第一章训练章。首先可以随便 攻击巨兽几下(也就是拉怪),当然不用攻击 巨兽也会自己走过来,不过在以后的游戏中往 往需要吸引巨兽,所以就养成好习惯吧。巨兽 只会用两种攻击手段;丢石头和用手砸。丢石 头走路或者回避即可,砸地要注意其动向,如 果是握起来的拳头着地,说明它还会抬手起来 ,不要过去,如果是手掌的话,它会长时间硬 直,此时登上其手掌,然后猛击CORE即可。

---- 英雄**への**旅立ち ----

目标: 到达传送点 时限: 15分钟 失败条件: 时间耗尽、主角死亡 章节要点:

非常简单,一路向右走,遇到有绿门时把周围的敌人清干净即可。巨像会在远处使用丢石头攻击,不过征兆明显,比较容易回避。余谈:这条路以后我们要走很多很多次,最好记一下大致的路线,省得一头扎进死胡同。

---- 巨兽を支えるもの ----

目标:破坏ギガント颜面装甲 时限: 15分钟

失败条件: 时间耗尽、主角死亡 章节要点:

上到较高处的高台,清除杂兵后集中攻击 巨像眼睛下方即可。(注意看伤害,伤害个位 数说明打偏了)。到一定程度装甲会碎裂,露 出巨大的核心。

. 一一 乙女の复仇 一

目标: 攻击巨像膝盖使之硬直 时限: 15分钟 失败条件: 时间耗尽、主角死亡 章节要点:

巨像的膝盖上没有装甲,而且并不需要破坏,只要打出硬直即可,所以还是比较简单的。高处的视角不好,可以下到左侧有传送点的地方进行攻击,大概300左右的伤害即可完成任务。需要注意的是巨像的两条腿硬直是分开算的(以后皆然),所以控制伤害即可让它在必要的时候出现硬直(重要技巧)。

---- ギガント最终决战 -----

目标: 杀**死ギガント** 时限: 15分钟 失败条件: 时间耗尽、主角死亡 章节要点:

第一次实战战斗。巨像的HP较少,攻击方式也广为大家熟知,所以没有问题。此外,本章中巨像的器官都是可以破坏的,但因为HP太少,往往撑不到部位破坏就死了,所以不必特意打器官。

---- 只腕の巨兽ギガント -

たった一击の賭け:右手CORE破坏 基本战术:コア狙い:膝盖CORE破坏 传说との战い:口CORE破坏 降り注ぐ闪光:双目破坏 ギガントの腰は武器库:腰CORE破坏 基本战术:素材集め:两胸CORE破坏 炼狱の旅路:旅立ち篇:击倒巨像 巨兽神话:削世纪:切落右臂

巨兽落物资料

石兽の魂: 击破 石兽の目: 双眼破坏 石兽の口: □CORE 石兽の右腕: 切断右腕 石兽の右手: 右手甲CORE 石兽のひざ: 膝盖CORE 石兽の右肺:右胸CORE 石兽の左肺:左胸CORE 石兽の腰:腰CORE

石兽の外皮: 口部装甲和膝盖装甲

石兽の外売: 腰装甲 石兽の铠: 护胸装甲

石兽の燃えカス: 任意部位 巨兽の金块: 任意部位

アビリティシェード: 打出仰反 ギガント是第一只巨兽、炭

ギガント是第一只巨兽, 总体攻击方式比较简单, 丢石头攻击只要看准即可轻松躲开, 跳起砸地攻击除非能及时跑得远远的(比如利用传送点)否则无解,不过威力很低;从眼中发出镭射非常少见,判定出现慢,威力也低; 手砸地大家都熟悉了,自然也知道怎么躲。唯一需要注意的是必杀:看到巨兽主动下蹲,双手下垂时要迅速侧向回避,脱出其正面的范围,否则就会遭到无法回避的必杀攻击,还是挺疼的。

ギガント比较难以破坏的器官是后背的腰CORE以及右腕。腰CORE,可以使用远程攻击角色,先集中攻击膝盖到ギガント跪地,爬起来的时候它就会有个转身的动作,此时瞄准即可。可以先到C区战斗,那里有一个能将ギガント长时间冰冻的坐台弩,利用在其背向我方时候开炮即可造出长时间的攻击机会。此外还可以利用贯穿铳攻击,或者利用传送点,在巨像使出其他招式如丢石头时绕到后面攻击。

手臂的核心是必须用雷属性才能造成伤害的,没有的话就不要去打。首先利用各种方法削减核心的HP,到一定程度后,再度攻击就会出现红色的护罩,我方攻击完全无效。此时我们要去B或者E区的高台,骗其出砸地,然后循着胳膊一路爬到离核心很近的地方再攻击,就可以一举切落了。

第二年久远の優い

--- 千年の誓い ---

目标: 5分钟不死 时限: 5分钟 失败条件: 主角死亡 章节要点:

第一个生存关卡,同样非常简单。任务一 开始就可以缩到传送点下方,这里暂时不会出 杂兵。大灰狼只会在远处跑来跑去,跑到近处 时会吐冲击波和放电,由于离我方很远,可以 轻松问避。有时巨锋会召唤杂病,不过强度很



低,清光即可。唯一需要注意的是有时大灰狼会在杂兵包围主角时出招,要提防一下。

---- 追いかけた梦

目标: 到达传送点 时限: 15分钟 失败条件: 时间耗尽、主角死亡 章节要点:

乏善可陈的一章,不过大灰狼的攻击比石 像突然很多,也快很多,眼睛看不到巨像的时候要注意看上屏的地图,巨像面朝这边的时候 就要提防有没有远程轰炸。

―― 白银の胁威 ――

目标:破坏后足的装甲 时限: 15分钟 失败条件:时间耗尽。主角死亡 章节要点:

要破坏的并不是后膝处的CORE,而是后肢 胯关节上的两个装甲片,别打错了。首先上到 高处,然后攻击巨椽的眼睛,累积一定伤害后 ,大灰狼就会负痛侧身呆住不动,此时攻击即 可。BOSS使用身体侧撞或者尾巴拍击的时候也 可以攻击。破坏任意一片就可以过关。

---守るべきもの ----

目标: 破坏后足的CORE 时限: 16分钟 失败条件: 时间耗尽、主角死亡 章节要点:

和上一章一样,继续打破核心即可过关。最适合的地点是C地区,这里可以说是对付大灰狼的宝地,所有的器官都可以从这个区域下手。

一 忘れ果てた梦 一

目标: 杀死フェンリル 时限: 15分钟 失败条件: 时间耗尽、主角死亡 章节要点:

击杀任务。由于剧情的关系,大灰狼后腿已 瘸,所以战斗没有什么悬念。唯独需要注意的就 是在被小兵围住时BOSS的加势攻击。如果有火 属性武器的话,甚至可以试着断尾或者断角哦。

广东 黄翊

希望能有《巴哈姆特之血》的详细攻略。 男,18岁,广东省湛江市,QQ:492359224

無限の関係サポンリルー

巨兽战争を制す者: 双后足CORE击破召喚奥义: ノミ飞ばし! マ: 额头CORE击破知の宝库を守れ: 双目击破子狼の鳴く夜: 双前足CORE击破神のつくりし者たち: □CORE击破(舌头)炼狱の旅路: 道中編: 击倒巨像きまぐれなシッポ! マ: 切落尾巴迷惑な求爱行动: 切落双角

巨兽落物资料

雷兽の魂: 占破 雷兽の目: 双眼击破 雷兽の舌: □CORE 雷兽の额: 额CORE

雷兽の额: 额CORE 雷兽の右ツノ: 右角切落 雷兽の左ツノ: 左角切落 雷兽の右前足: 右前腿CORE 雷兽の左前足: 左前腿CORE 雷兽の后ろ足: 后腿CORE 雷兽のひざ: 膝盖CORE 雷兽のシッポ: 尾巴切落 雷兽の外皮: 前、后足装甲雷兽の外壳: 前、后足装甲雷兽の外壳: 前、后足装甲

雷兽の铠: 尾装甲 雷兽の燃えカス: 任意部位

アビリティシェード: 攻击前腿横倒

フェンリル的移动速度非常快,所以想要破坏指定部位的话,需要诱导才行。大灰狼的远程攻击方式有吐冲击波和放电两种,后者如果当时正在硬直(比如攻击硬直)或者被小兵包围的话非常难躲,除了提防没有办法。还会广域攻击技吼叫,伤害不高,附带冰洞缓慢也很烦。近距离时,则会根据主角的位置不同使用各种不同的招式,包括判定极大的下巴砸地(在高处时出,如果被砸个正着会自动上到它鼻子上)、同样判定大的身体侧撞(在C区高处)以及出招和收招都很缓慢的尾巴拍,这是破坏其尾巴的几乎唯一机会。

フェンリル比较难以破坏的地方是四肢(尤其是前肢)和双角、尾巴。通过攻击眼睛, 可以造成它的大硬直,这是攻击四肢装甲的绝 好机会,但一旦眼睛破坏,就很麻烦了。只能 靠身体侧撞等有限的机会下手。如果有贯穿武 器或者范围魔法,在其出招硬直时攻击大致的 位置会很有效。 尾巴需要火属性才能打破装甲,方法是先在C区较低地方诱敌(最高处会改出侧撞和下巴砸),骗其处尾砸然后登上尾巴攻击。此外尾巴砸地收招时会露出膝盖CORE,大可以利用。角就比较复杂。角平时攻击不到的,必须在C地区高处,先打眼睛,侧身后打前腿,造成一定伤害后大灰狼会踉跄着脑袋侧倒在台子上,此时登上角才可以攻击隐藏在根部的CORE。角的耐久不低,而且要切两次(两根嘛),最后一下和石像的手一样必须近距离,否则有护盾。综合考虑起来,若是为了切角去,最好装备增加移动速度的秘药和首饰。此外攻击要慎重,角切落前切忌轻易把前腿和眼睛打爆。

第三率 とぶらいの炎



--- 胸こがす想い ---

目标: 到达传送点 时限: 15分钟 失败条件: 时间耗尽、主角死亡 章节要点:

见惯的赶路关,不过从本章开始,杂鱼逐渐变得强力了,如果被杂鱼围住猛打的话,HP会像流水一样消失掉,所以要格外格外当心。尤其是杂鱼里有一种蝎子敌人,攻击会导致异常状态,更是要第一时间解决的家伙。如果在对应的关卡有人能够使用耐性上升魔法的话,战斗会轻松很多。

----- イフリート 强袭 ----

目标: 5分钟不死 时限: 5分钟 失败条件: 主角死亡 章节要点:

又一个几乎白送的关卡,同样只要清理杂兵即可。伊夫利特的远程攻击是丢手雷和放火焰弹,单个手雷需要侧向回避躲开,两个手雷则往往不需要动(或者稍微挪动几步)即可回避。火焰弹范围大,回避不易,但可以用攻击

打掉, 远程就格外有优势了。

--- 猛る炎の兽 -

目标: 击破伊夫利特胸甲 时限: 15分钟 失败条件: 时间耗尽、主角死亡 音节要点:

伊夫利特小动作挺多,不过那个胸甲实在 是太大了,只要把握好距离,想打偏都很难, 而且胸甲耐久并不高, 所以可以轻松破坏, 倒 是小兵的威胁更大一点。不妨到右侧尽头战斗。

---- 灼热の战阵 -

目标: 打落伊夫利特背后的火山 时限: 15分钟 失败条件: 时间耗尽、主角死亡 童节要点:

老规矩, 先打脸, 然后它就会转头捂脸。直 接攻击火川是不管用的。有效的攻击部位是火山 根部 (一个小方形区域), 耐久和胸甲同样不很 高。不过伊夫利特比较个高,眼睛小,又总是乱 动,所以打眼睛的够功夫要下得多一些。远程角 色可以用冰弹、冰魔法轻松打到,近战的话就只 有到地图中部鏖战了。注意别到最高处去, 那里 虽然离得近,但是脸总在屏幕外边……

----- 失われた炎の魂 ---

目标: 杀死イフリート 时限: 15分钟 失败条件: 时间耗尽、主角死亡 章节要点:

伊夫利特正面能打的地方很多,包括脸、 角、脖子、后脖颈还有胯下, 所以基本上不愁 没地方输出, 倒是因为小兵威力上升, 巨像的 HP又多了,所以时间略显紧张(指没有刻意练 讨武器和级别的时候)。技术到位的话,运气 只要不那么差就行了。

--- 灼热の巨兽イフリート ---

兵の国イフリート: 双目破坏 侵略の历史: 双膝CORE破坏 基本战术:レア素材:后脖颈CORE破坏 热战! 风林火山火山: 背中CORE破坏 フェルオール・イフリート:首CORE(脖子)破坏 炎の魂:腹CORE (胯下)破坏 巨兽神话:列王记:双角切落 胜利の祝杯!?:腰部爆弾切落 炼狱の旅路: 终着编: 击倒巨像 天を抱く巨兽の壁: 双腕切落

巨色素物质的

火兽の魂: 击破 火兽の目: 双眼击破 火兽の首: 首CORE

火兽の背中: 背中CORE

火兽の右腕: 右腕切落

火兽の左腕: 左腕切落

火兽の首里: 脖颈CORE

火兽のひざ: 膝CORE

火兽の腹: 腹CORE

火兽の下腕: 肘CORE

火兽のツノ: 双角切落

火兽の爆・・爆弾切落

火兽の火山・火川切落 火兽の外皮: 胸装甲

火兽の外: 仟意部位

火兽の腕装甲

火兽の燃えカス: 任意部位

伊夫利特的攻击方式挺多, 但实际上威胁 并不比芬利尔大。丢手雷和火山弹上面说过 了。除此之外, 伊夫利特的攻击方式主要就是 拿腰间的棒子猛凿地板,一般不会中,但是中 了可是很疼的。把胸甲打破后,在高外肘会用 胸猛的撞击台子,很难躲啊!破绽较大的招数 就是伏身然后直挺挺的冲过来, 头撞在台子上 保持一定时间硬直。

比起击败, 破坏伊夫利特部位的难度可就 大名了, 身上到外都是能破的地方, 但一般很 难瞄准。首先就是膝盖,膝盖平时会被垂下来 的手挡住,所以必须等巨像出招才能攻击,但 这样一来自己的安全就没法保证: 其次是后脖 颈(首里), 装甲可以在射击眼睛出硬直的时 候打破, 但核心比较隐蔽。有如下几个方法可 以打核心: 1. 贯穿弹、范围魔法; 2, 首先打掉 腰间的爆弹,之后近距离时用爆弹砸就变成硬 直很大的用手砸,此时攻击; 3.打膝盖让其跪 下低头(很难瞄准); 4.在A/B/E区的低处诱 发它出头顶, 然后攻击。

最为难破的无疑是手。暗属性限定否则打不 动。用铳还好说,其他武器的话,要先攻击眼 睛,造成它转身捂脸的硬直,此时集中狙击腰间 的爆弹(和火山一样,打根部连接处)。只有破 坏了爆弹之后,它才会在近身时使出手砸攻击, 才有有效的攻击机会。而且两只手的位置是不同 的,左手必须在C区才能打到,右手则必须在E区。

第四年 彷徨い

- 疑惑の凶刃 ---

目标: 击破ギルガメッシュ的胸CORE 时限:



15分钟

失败条件: 时间耗尽、主角死亡 章节要点:

难度骤增的一章。除了小兵的强度继续提升之外,BOSS超高的行动频率和速度很快的各种攻击也是难点。地图中有一台火属性坐台弩,能让吉尔伽美什停止行动,要好好利用。一般来讲,可以在高处骗其出剑,然后登上高处进行攻击。

--- 炼狱の番人 ----

目标:5分钟不死 时限:5分钟 失败条件:主角死亡 章节要点:

生存关卡。吉尔伽美什的远程攻击是大炮连射,非常凶猛,所以以往蹲在小台子上的方法还是有些危险的(当然也可以,只是有些危险)。建议跑到右边离巨像较远的地方清除掉坡道附近的敌人进行周旋,或者攥着个范围攻击到处跑路吧,见到小兵就范围攻击开路。

オトリ作战ー

目标: 诱发ギルガメッシュ撞击 时限: 15分钟 失败条件: 操纵角色死亡、时间耗尽。 章节要点:

这一关,使用レン的话任务会与其他人不同。其他人的任务相对简单,只要在吉尔伽美什之前晃悠晃悠,待其用浮游台座撞击的时候快速登上浮船,走到三角形"驾驶舱"的附近即可。使用レン的话,则需要破坏后背的COFE。方法是诱其出雷属性或者暗属性的砍刀(就是需要转半个身的),之后顺着刀上去砍后背,装甲破坏后核心出现,再破坏后过关。

一一宿命は谁がために 一

目标:破坏ギルガメッシュ浮船的CORE 时限: 15分钟

失败条件:操纵角色死亡、アスラン死亡、时

间耗尽。 章节要点:

非常难的任务。浮船的CORE比较好办,照上关那样诱其撞击,然后爬上去拆就是。难度主来来自固定敌人アスラン,他会瞬移出现在主角身边砍人,每下伤害超过120,而且不能把他打死否则GAME OVER。小兵又没有变少,也就是说,周围的烦扰几乎无法中断。最要命的是有时咏唱魔法或者蓄力射击时,该死的アスラン会忽然传送到自己身边,结果被卷入攻击完蛋。单人的话可一定要有耐性,于万别上火傩。

--- 龙の血统 ----

目标: 击破ギルガメッシュ 时限: 15分钟 失败条件: 操纵角色死亡、时间耗尽。 章节要点:

比上一关简单但也不好打,主要是杂兵好猛啊! 吉尔伽美什身上能破的地方也有很多,但还是建议先打浮船和炮台,炮台被打破的话,巨像会比较积极使用撞击或者剑砍,所以我们能攻击的机会也相对较高。能停止其动作的火属性炮台在D区,但是杂兵看着呢,大家自己斟酌利弊吧。

– 凶刃の巨兽ギルガメッシュ -

无限の可能性: 角破坏

ギルガメッシュの风闻录: 胸CORE破坏 处刑の地を封锁せよ!: 浮船CORE破坏 双头の巨兽!?: 双眼+背后鬼脸双眼击破 英雄への道: 背中CORE击破 传说の剑を探す旅人: 上腕手甲破坏

炼狱の番人: 击倒巨像 ギルガメッシュの剑: 切断所有的手

1.00

剑兽の魂: 击破

剑兽の目: 双眼击破

剑兽の复眼:背后鬼脸的双眼击破

剑兽の手: 手部CORE (任意) 剑兽の野太刀: ト右腕CORE

到書の野太刀: 上石腕CORE

剑兽の大太刀:上左腕CORE **剑兽の炎刀:**対应腕部CORE

到書の次刀: 対应腕部CORE

到兽の雷刀: 对应腕部CORE

剑兽の暗刀: 对应腕部CORE

剑兽の浮船: 浮船CORE 剑兽の胸: 胸CORE

剑兽の背中: 背中CORE

剑兽のツノ:双角破坏 剑兽の炮台: 炮台破坏 剑兽の外皮: 装甲破坏 剑兽の外壳: 装甲破坏 剑兽の铠: 背后装甲破坏 剑兽の燃えカス: 任意部位

你看这样子就知道不是善主啦!吉尔伽美什 的攻击方式并不多,只有炮击、剑砍、光束和 冲撞有限的几种, 但要命的是速度实在太快, 不同的剑砍的位置也不一样。剑身的判定也比 看起来大---我方唯有多打两次,熟悉一下其 预备动作才能有效率地回避。对于炮击, 可以 一看到开炮就往右跑,因为最后一发才是右边 方向,而且就算中也是一发,中间没躲好的话 一下三发全中, 就重伤了。任务需要将各个手 臂斩落, 在不同区域的高台上, 巨像会使用不 同属性的剑斩击,这个就要自己多摸索摸索, 找到合适的位置了。

比较难断的部位自然是手。上腕需要用冰 属性才能破, 其他手腕则没有特别要求。无论 是哪只手, CORE受创到一定程度后都会展开护 盾, 必须近距离突刺, 它的手有特别长, 所以 还是委屈一下攻击力和防御力, 装上加行动速 度的药吧。

第五草るかめ思い



---- 冰雪の女王 ----

日标: 击破シヴァ腹部装甲 时限: 15分钟 失败条件:操纵角色死亡、时间耗尽。 童节要点:

两瓦的移动速度非常快, 但是转身和攻击 速度就一般。有着各种各样远程攻击的女王, 防御而意外的脆弱, 尤其是腹部弱点非常集 中,所以如果有火属性的范围攻击,就能把 她打得像不倒翁一样摇摇晃晃。讨关目标是 击破腹部的三个装甲片(击破后露出肚脐 CORE)

- 宿命の虏囚 ----

目标: 击落手中扇子 时限: 15分钟 失败条件、操纵角色死亡、时间耗尽。 章节要点:

扇子在大部分攻击时都会动,所以最好的 时机是攻击完后。不过其实并不一定非得攻击 扇子才可以。如果有贯通火力的话,可以直接 攻击两万身后靠着的的冰川, 累积到一定程度 后它会丢掉扇子一跤跌倒,同样可以过关。远 程之力的角色可以近战, 时不时的巨像就会用 浮船侧面撞击地板、此时爬到大腿上即可攻击 扇子。

- 爱ゆえの别れ -

目标: 击破覆盖大腿的装甲 时限: 15分钟 失败条件:操纵角色死亡、时间耗尽。 童节要点:

仟务结束后会得到素材冷兽の太もも (冷 兽的屁股),所以应该打哪大家很清楚吧(鸟 山求这个下流坏)。方法很多。比如上一关打 扇子时候用的方法照样管用(爬大腿,爬到爬 不动了就拆眼前的装甲)。

---- 誓いの仲间 -

目标:击破西瓦时限:15分钟 失败条件:操纵角色死亡、时间耗尽。 音节要点:

因为本章有剧情任务, 所以第四小关就要 打西瓦了。想要打到她并非难事,但由于我们 前几关把一些器官打破了, 所以往往会造成明 显器官已破但HP还有不少的现象, 这时候我们 就要换个地方作战,引诱巨像出铁川靠啊、浮 船戳地一类的破绽大的招式, 打膝盖、浮船等 地的核心。需要注意的是C地区的杂兵、相当讨 厌,看到BOSS刷新杂兵的话一定要事先做好防 范, 先把会特殊攻击的蝎子放翻。

---- 咒われた神殿 -

目标: 击破黑龙 时限: 15分钟 失败条件:操纵角色死亡、时间耗尽。 童节要点:

敌人是アスラン变的黑龙, 攻击非常单调, 而且征兆非常明显, 但是HP很多, 而目挨上一 下的话就会受很大的伤害, 所以还是要慎重一 些的。说起来也很简单: 只要打的时候别打太 猛了,一下一下按,看到不妙就迅速回避闪人 即可轻松放翻它。

未要のセミングメー

瓜女の宿命: 腹CORE破坏 闭ざされし神秘: 膝CORE破坏 绝对领域を解き放て!: 大腿CORE破坏 シヴァの歌声: 额CORE ぷるぷるの秘密!?: 左腕CORE 美神の浮石: 浮船CORE 隠された伤心: 背中CORE 女神の山岳: 胸CORE 纯情の对价: 击倒巨像

巨兽落物资料

冷兽の魂: 击倒巨兽 冷兽の额: 额CORE 冷兽の胸: 胸CORE 冷兽の腕: 双腕CORE 冷兽の腹: 腹CORE 冷兽の腰: 腰CORE 冷兽の太もも: 大服CORE

冷兽のひざ: 膝CORE

冷兽の浮船: 浮船CORE

冷兽の扇:扇子 冷兽の冠: 冠装甲 冷兽の外皮: 装甲破坏 冷兽の外売:腹部装备破坏 冷島の铠・胸部装甲破坏 冷兽の冰山: 背后冰川破坏 冷兽の燃えカス: 任意部位

能拆的地方很多,不过远程政击很凌厉。除 了几平没人中的冷射线之外,还有冰块、地面 冰棱和冰旋风三种。冰块很好躲, 但是威力很 高,尤其是三连冰,中了就是三发,非常疼。冰 旋风威力不高但范围很大, 尤其是有时还会出 三连散射版,一定要看准回避一下才能躲开。中、 近距离的召唤冰块就很厉害了, 地面上出现一 个或者连续三个冰棱, 威力高, 追尾性强。尤 其是三发版,看到地面有冷气就直接躲的话会 被第三发挂到,必须走着躲一段再回避。

说起部位破坏的话, 有两个需要属性的地 方,一是背后的装甲(靠山的根的部分), 必须雷属性; 二是Bra·····袭胸的话需要暗属 性。鉴于除了麟之外没人有暗属性技能, 所以 还是雷属性技能+暗属性武器比较靠谱。在E/B 区域的高处可以诱发西瓦出近身招式,分别是 横着一下撞在台子上(打膝盖、股部装甲、扇 子的好机会)以及倒立着用浮船的尖插地板,

是爬上去打浮船CORE的机会。

至于背后的那几个CORE, 最好的方法是 B/E区攻击大腿装甲, 打破之后打背后装甲(或者直接贯穿),打出硬直后巨像就会趴在台 子上, 此时顺着胳膊上去攻击即可。不过小兵 很麻烦,要当心伤害讨高。

第六章 巨兽人棒ぐ鎮



- 时の迷い子・

目标: 击破古代ギガント 时限: 15分钟 失败条件:操纵角色死亡、时间耗尽。 章节要点:

本章从剧情上讲是一个讨渡童节, 所以没 有新巨兽,我们要做的就是把以前的4匹巨兽重 新打一遍。当然——巨兽的能力、杂兵和地图 的配置已经今非昔比。作为第一个出场的ギガ ント、可以说是给大家了解一下任务强度的一 相信大家有一个非常明显的感受, 就是血好多 啊!没错,而且每关限制时间也只有15分钟, 所以一切要以输出为准。

---- たゆまざる炎 --

目标: 击破古代イフリート 时限: 15分钟 失败条件:操纵角色死亡、时间耗尽。 童节要点:

第二个出场的是伊夫利特。攻击方式没怎 么变,不过伊夫利特本来就多动,加上时间紧 任务重, 还是要以最快输出为好。伊夫利特比 较容易打到的地方有胸甲→脖子、双眼、双角、 背后火山→背后CORE。如果没能在这些器官上 了结它,建议到B区战斗,骗其出头顶招式然后 打脖子。

目标: 击破击破古代シヴァ 时限: 15分钟 失败条件:操纵角色死亡、时间耗尽。 章节要点:

西瓦的弱点比较集中, 所以输出不成问题, 难度主要体现在西瓦频繁的攻击频率和周围的 杂兵,一日过于注意输出忽略安全,不知不觉 的就没而了, 所以大家可以考虑装备火属件的 武器速战速决,或者冰秘药、抗冰装备来稳力, 稳打。要刷素材的话有自由任务, 这里就不要 考虑器官破坏了。

---- 召喚の导く真实ー

目标: 市破ギルガメッシュ 財限: 15分钟 失败条件:操纵角色死亡、时间耗尽。 音节要点:

吉尔伽美什本来就很难打, 时间又紧, 所 以大家也只能加油了。和西瓦一样,勇敢地冲 到前线输出效率会比较好——但是这家伙攻击 太快太狠了,又比西瓦爱召小兵,所以还是挺 头疼的。说实在话,这一章对单人玩家来说确 实很痛苦,不过鉴于下一章更加BT,果然还是 练级推了它吧……

|後季 花の血を継ぐ者



- 结ばれた绊ー

目标: 击破バハムート的角 財限: 15分钟 失败条件:操纵角色死亡、时间耗尽。 童节要点:

……铺天盖地的小兵啊。小兵太猛了。本 次的目标是角、由于巴哈姆特平时处于飘来飘 去的状态, 所以侧面相当难以瞄准, 还是要上 到高台上正面作战。角的耐久不低,而且巴哈 姆特的攻击本身十分凌厉, 还是要当心为好一 当然这一童拼而还是可以过去的, 但接下来的 几章就麻烦死了。

―― 龙の血の宿命 ――

目标: 击破バハムート胸甲 时限: 15分钟 失败条件:操纵角色死亡、时间耗尽。 童节要点:

本身和上一章基本一样, 打破胸甲就过关 (虽然胸田相对来说难瞄准一些)。不过本章 中阴魂不散的アスラン又出现了, 而且一切攻 击对其都没效果(HP无限,全属性抗性),所 以尽量躲着吧——不过说起来, 他的攻击力还 是140左右, 巴哈姆特的攻击力可比吉尔伽美什 高多了, 所以有时候宁肯挨一刀也别光顾着躲 他着了巴哈姆特的道。

--- 幹回の终焉 ----

目标: 击倒バハムート 时限: 15分钟 失败条件:操纵角色死亡、时间耗尽。 音节要点:

敌人攻击力很高, 血量很足, 杂鱼也很 猛---不过这些都不是问题,问题在于敌人正 面的弱点相当之少。一般来说能够有效对其造 成打击的攻击点只有脑袋(包括眼睛和角)以 及胸口被打破露出的核心。在其使用转身甩尾 时则可以登上尾巴去打关节和尾根。漂浮的紫 色灵魂不要去管,没有用也打不到的。

---- 真なる巨兽 ----

日标: 击倒シンニバハムート 时限: 15分钟 失败条件:操纵角色死亡、时间耗尽。 童节要点:

真·巴恰姆特登场。作为本作的总BOSS, 实力自然是非常强大的。尤其是手上追加了两 把明晃晃的大砍刀, 出刀速度极快, 而且着弹 点带有显著的溅射效果,等闲回避根本没法避 开,一定要衡量好自己和它的相对位置,确认 没有危险再攻击, 出刀和出甩尾时, 要迅速判 断方向并进行躲避, 否则九死一生, 而且这战 シ后……

一龙の血を继ぐ者 ――

曰标: 击破シン=バハムート 时限: 15分钟 失败条件。操纵角色死亡、时间耗尽。 章节要点:

直是很佩服那些独力把这一关打过去的家 伙们, 当然也包括我自己。最终形态的巴哈姆 特攻击方式和行动规律没有特别大的变化,但 是血量足足比上一仗多了两成——最要命的是 攻击力也强大了, 几乎所有攻击都有一击起码 五分之一体力的伤害, 比之前高了近100HP。加 上边上疯狂的小兵RUSH。真巴哈姆特的被弹判 定本来就比第一形态要小,时间也很紧……被 杂鱼缠住时候更是要格外留神。杂鱼绊脚一一 炮轰倒→补上一刀毙命的惨剧经常发生。尤其 是久拖不下时会出心杀,被心杀一击必杀的感

觉真是窝囊透了。友情提示,如果你没修改, 没联机,没特意去做武器的话,没35级最好别 来找罪受…

> (包括シン=バハムート)

アルタイルの传说: 角切落 命の归る场所:双翼CORE破坏 大いなる眠り。 胸CORE破坏 神龙の泪: 双眼破坏 神の犯した罪:背中CORE破坏 君のいない世界: 左右膝盖CORE破坏 合成屋の亲子: 最后の秘密: 两侧要塞切落 变わるもの变わらないもの: 击破巨兽 バハムートのアレ: 屋巴切落 真・龙の血を继ぐ者たち: 左右两腕切落

巨兽落物资料

翼嘼の魂: 击破

黉島の目:双目破坏

翼兽の胸: 胸CORE

翼兽の翼: 双翼CORE

翼筥の背中: 背中CORE

翼鸟の右腕: 右腕切落

翼兽の左腕: 左腕切落

翼兽のひざ: 膝盖CORE

翼兽の尾: 尾巴切落

翼兽のツノ: 角切落

翼兽の要塞:要塞切落

翼兽の外皮: 装甲破坏

翼兽の外壳: 装印破坏

翼兽の铠:背中、尾部装甲

翼兽の燃えカス:任蓋部位

第一形态。 远程武器有四属性连射炮, 中 了一发接下来的也躲不开; 口吐光束: 这个 其实威力反而不太高, 只是暗属性不太对就 是了:冲击波放射:和吉尔伽美什的差不多。近 程攻击要丰富很多,包括转身用尾,有个假动 作,别判断错了方向;胸口撞击(胸CORE破坏 后) 空翻倒钩(威力极重,十分用心);爪 击、尾击 (需要诱导)等。

身上能破的地方也很多。判定点比一般巨 兽要小。其中尾巴需要火属性切落, 双腕则需 要冰属性。由于器官太过结实、几平每一次都 要有目的的去打,别指望能多破。最好的方法 仍然还是贯穿弹和范围攻击。双翼破坏后继续 攻击双翼出硬直可以让其趴下: 要把要塞(发 射冲击波和导弹)的地方打落才好打背中, 膝 盖要等空翻结束,或者爬上尾巴去打。一个人 打的话总是捉襟见肘, 所以规律什么的也比较 不明显,大家一边摸索、攻击的同时,一边还 是要以安全生存为第一位。

真, 巴哈姆特的素材和巴哈姆特大致一样, 就是多了一个刃。攻击方式也大致相同, CORE的 判定变小了这点很麻烦。除了前面说过的招式之 外, 还有一个双肩放出巨大导弹的招式很常用, 导弹爆发范围忒大,很难躲,但可以打破。此外 就是双手下刀了。想躲这个刀并不是很容易,因 为没有固定的回避方向,要看相对位置,很难及 时判断。我的意见是在楼梯口附近周旋,有出刀 迹象时既不左又不右,直接撤退到斜坡(汗)。口 吐光束的硬直比较小, 不要用准备时间长的咒文 或者特技攻击,打不准的,又浪费MP和时间。

附录封印石板图

封印石板共有10块,截止攻略完成为止, 媒体总计公开了7块,放出来给大家参考。其 他三块中, 有预定与官方OST同捆的密码本 哦,是不是应该找套OST,顺便看看密码呢?

(笑) 其他三块石板

分别是暗魔的石板、 冰泪的石板和灼热的 石板, 会在今后的补 遗等环节给大家放出。

















主要角色介绍

杰罗斯

CV: 加藤 将之

从物资搬运到暗中杀人,只要是有人愿意出 钱,没有杰罗斯不会去做的事情。在长时间的 赏金猎人生涯中, 杰罗斯从没有失败过依赖任 务,由此获得了极高的评价。不过,也正是由 于这个原因,憎恨杰罗斯的人也不再少数……

杰罗斯失去了过去的记忆, 但他自己却对 此并不介意。对于他并不了解的人,完全看不 出来他失去讨记忆。比起过去, 杰罗斯更加执 着于未来,为了能够生存下去,他也会毫不留 情的夺走别人的件命。

杰罗斯的两腕装备的是义手,在他的记忆 中, 经常出现一群要夺取他义手的人被他逐个 抹杀的血腥场面。在他加入赏金猎人的行业后, 经常被人当做工具一样的利用……杰罗斯对他 人的冷漠也就是因此造成的。

关于杰罗斯的义手究竟是从何得来,他本 人没有任何的记忆。但致使他暴走的原因, 却 可以肯定是由于义手所致。在义手内部装有核 心水晶,由此使得杰罗斯可以操控庞大的魔力,

而他那强大的战斗力也是因此造就的。



艾迪露

CV: 野川 樱

在某次事件中不幸失去了父母后, 变成了 孤儿的艾迪露定居于巴拉诺瓦尔、过上了短暂 的平静生活。生活安定之后, 艾迪露成为了勇 者育成学部的一员,并以最优秀的成绩毕业, 同时获得了才女的称号。

外表温柔的艾迪露在内心深处一直没有

放弃过报仇的想法。虽然时常可以看到她 严肃的表情,但艾迪露在与人接触时还是 非常友善的。

艾迪露与普通的女孩子一样, 兴趣爱好不 少。游泳、跳舞之类的运动是她的最爱, 因此 也造就了她那轻便、灵活的身体。不过,艾迪 露也有着手脚笨拙的缺点(萌点?)。对于十 分喜爱的陶艺,经常会做出与自己想象完全不 符的东西来。



受動權

CV: 蓝川 干寻

爱莉娅在失去了记忆、不知所措时,被主 人公杰罗斯等人所救, 在此之后、便与杰罗斯 一行人共同行动。

爱莉娅是个十分活泼并且很认真的女孩, 由此深受同伴们的喜爱(杰罗斯除外)。失去 记忆的爱莉娅偶尔也会显露出寂寞的表情。另 外, 在闲暇时, 也经常可以看到爱莉娅发呆的 可爱一幕。

在队伍中, 爱莉娅的魔法能力也是一流的, 不过她却对自己为何会拥有如此强大的魔力而 感到非常困惑。



油料、

CV: 保志 总一朗

与艾油露、雷坤一起出现在杰罗斯面前。 在4人共同完成了一次仟务之后。便一直共同行 动。迪扎是个十分沉默寡言的人,平时几乎不 会主动与人说话,但他在队伍中却是不可或缺 的强力同伴。

平时深藏不露的油扎, 内心深处隐藏的直 正目的是谁也没有发现的。 从战斗能力上说, 迪扎有着不输给杰罗斯的强大实力, 但他似乎 还没有使用过直正的力量。



布里吉迪

CV: 野中蓝

父母是经营古董屋的商人。布里吉迪从小 就与此类东西接触。由此培养了她对于古董类 东西的狂热喜爱。

从很小的时候, 布里吉迪就经常与父母一 同前往各个遗迹进行探索。但不幸的是,在一 次探索中, 布里吉迪的父母遭遇恶性事故而双 双丧生, 紧接着恶毒的亲戚也将她家的全部财 产据为己有……

虽然失去了重要的亲人与畅以为生的遗产。



但布里吉迪也并非一无所获。一直以来忠心效力的佣人、潘与肯两人像父母般的细心呵护着幼小的布里吉迪。



雷坤

CV:安元 洋贵

性格随意的冒险者,能力一流,而且是小 有名气。经常有人慕名而来向他所在的工会依 赖各种任务。

在某次工会的依赖任务中,以雷坤为首的 小队与杰罗斯相识,之后便开始了长期的共同 行动。平时雷坤最大的爱好便是四处收集情 报,但他真正目的却是寻找美女……



莉特鲁斯诺

CV: 渡边 明乃

本名为斋藤小雪,原本是个普通的女高中生。在被暗影从异世界(地球)召唤来到了尼巴兰特大陆后,获得了传说之力,并被称为异界之魂。 在尼巴兰特大陆上有着异世界之魂可以统治世界,获得与神匹敌的强大力量的传说。与这古老传说相对应的,小雪也获得了预知未来的强大魔力。

小雪的性格十分内向、且弱气。来到尼巴 兰特大陆的小雪十分想要回到自己的世界,在 得知暗影知晓令自己回去的方法后,便一直对 其惟命是从。随着与暗影接触的加深,内向的 小雪逐渐的喜欢上了奔放的暗影。在上次大战 中,二人最后还是以敌对的身份在战场上相遇, 而结果,则是暗影被打至濒死……在暗影即将被 封印前,小雪下定了决心要与暗影同生共死,于 是两人便被一起封印。在经过了漫长的长眠之 后,感到世界再次陷入危机的小雪,再次苏醒 过来,并与杰罗斯一同开始了新的冒险。



F

CV: 金子 英彦

魔导世纪814年,由大魔王加尼斯的憎恶所 形成的思念兽。

魔导世纪980年,在妹妹、西罗诞生之后,被剥夺了力量的暗影就此被抛弃。在不久之后暗影再次整编了魔王军,并引领魔族制霸整个尼巴兰特大陆。在最终决战时,不幸被三勇者之一的希风所击败,而后便与小雪一起被封印起来。

随着时间的流逝,在封印中长眠的暗影的 内心中的憎恶感也逐渐的产生了变化。当感到 世界的再次陷入危机的小雪从封印中觉醒后, 暗影也凭借着小雪的思念而渐渐的复苏了。

58

CV: 宫村 优子

在第一次尼巴兰特大战终结后,西罗便开始了在永久冻土中的长眠。在经过的漫长的岁月,感到了尼巴兰特大陆发生的异变之气后,西罗再次苏醒了。

苏醒后的西罗来到了新生辛巴帝国的魔皇帝罗泽的面前,向其建言过去支配尼巴兰特大陆的大魔王加尼斯将会复活,并建议优先夺还使加尼斯复活用的天魔剑。在西罗加入了魔皇军之后,率领着新建立的第七师团,活跃于战



场的最前线。

作为大魔王加尼斯的女儿, 西罗有着不输 给哥哥暗影的强大力量。另外, 从祖父那里继 承而来的爆炎之力也使得西罗获得了爆炎之子 的异名。顺带一提,本作中加入的西罗、琉恩 艾鲁巴、罗泽等三人都只是个克隆体,与游戏 主线剧情完全没有关系。

琉恩艾鲁巴

CV: 藤田 玲子

琉恩艾鲁巴是小梦等人在中等部时代的担任 官、试验官。勇者育成学部的毕业生,也是小梦 等人的前辈。无论是作为教师还是学生、琉恩艾 鲁巴都以大姐的形象获得了周围同伴的绝大高畅。那 副永远微笑的面容使她获得了极高的人气。

曾经因某意外事件而失去过亲人的疏恩艾 鲁巴,将这件伤心之事深深的埋藏于内心中; 平时总是摆出一副微笑的表情来掩盖内心的 悲伤。

琉恩艾鲁巴是巴拉诺瓦尔历代毕业的学生 中获得最高评价的一位。即便是在整个尼巴兰 特大陆、她也是属于TOP顶级的角色。战斗能 力极强的琉恩艾鲁巴, 最喜欢的事情就是暴饮 暴食,并且会趁着酒醉来使用她那究极的必杀



技"拥抱攻击"来袭击同伴, 当然了, 被害者 毫无例外的都是女性……

FE

CV: 余月 直美

罗泽是个非常聪用的女孩。利用自身的相长智慧, 罗泽以外交手段实现间接征服全国的目的,同时也 成为了终结第一次尼巴兰特大战的关键角色。

在大战终结后, 罗泽致力于各国之间的治 安回复, 并最终宣布了解除各国的武装, 废除 军备。作为政治家来说十分优秀的罗泽,最大 的缺点便是她的善良之心, 在上次大战中, 成 为重要导火索的便是她的善良。



游戏系统解说

本作游戏的特征

本作与一般的剧情+战斗式的S·RPG不 同, 游戏中引入了探索与解谜的要素。在游戏 流程中的各个剧情事件开始前,玩家首先要做 的便是进行探索, 在找到目标地点后, 还需要 玩家进行解谜活动,进入到小地图画面的内部 或是深处,如此一番折腾后才能引发下一步的 剧情, 而后才能引发战斗……整个游戏基本都 是按上述的流程来进行的,探索方面还算是比 较简单,只要先收集到相关的情报后,按照情 报中的指示去相关的地点便能找到目标。而解 谜方面则是需要玩家开动脑筋, 想办法利用场 景中给出的道具来帮助自己到达下一个区域。

战斗系统

多热之魂这个游戏最大的亮点便是丰富的 战斗系统了。本作中的战斗系统可以分为チェ ーン、チャージ、オリジナルスキル、チェー ンスキル、スペシャルチェーンスキル、ブレ イク、プレイクアーツ、オーバーキル等等若 干要素,下面就来为大家逐个的介绍一下每项。

チェーン: 即连锁攻击。游戏中每名角色的攻 击技都有自身特定的连击回数, 连续使用高连 击回数的攻击技可以继续チェーン来增加伤害 值的补正, 并且、在击倒敌人后高连击数所得 到I的EXP补下也是十分可观的。

チャージ: 即、蓄力。其最大的优点便是可以 实现同伴之间的联协攻击。在战斗中合理的利 田蓄力来制造联协攻击后可以得到大量的附加 补正。具体的计算方法为每十连击增加一个等 级的补下效果。

オリジナルスキル: 原创特技就是每名角色固 有的特殊技能。与普通特技最大的不同是,原 创特技在使用时不仅需要消费行动力(即、 AP),还需要消费SP,而且部分特殊技能的 使用条件还非常苛刻。不过,相应的这些特技 的使用效果也是十分惊人。

チェーンスキル&スペシャルチェーンスキル:

チェーンスキル就是在蓄力后使用特技攻击敌 人时, 根据相应的攻击顺序而发动出的特殊的 攻击特技。随着我方的蓄力人数的增加、チェ ーンスキル的威力也会有所増强。而スペシャ ルチェーンスキル则是指由特定的我方数名角 色进行蓄力后所使用出来的超级特殊攻击技。ス ペシャルチェーンスキル的使用条件虽然略微 麻烦一些,但发动后的攻击力十分惊人且效果 非常华丽。

ブレイク: 在本作游戏中, 敌方有着一个耐性 值的设定, 当此顶数值降低为0后, 该敌人便会 陷入プレイク状态。敌人的耐性值一共有破坏、 冲击、贯诵等三个类型。只要在联协攻击中使 用了相对应的特技, 就可以对敌人造成伤害的 同时降低其耐性值了。

ブレイクアーツ: 当敌人的耐性值降低为0、陷 入ブレイク状态后,再对其使用特定的攻击技 便可以引发ブレイクアーツ(追击技)。发动 ブレイクアーツ后敌人受到的伤害将会进一步 增加。

オーバーキル: 在对敌人的攻击中, 一次性的 将其HP降低为0后,伤害值如果还能继续增加 的话,该怪物的HP槽会继续减少,当再次降到 最低后就会引发オーバーキル。簡単的说,发 动オーバーキル的条件就是对敌人造成其HP最 大ト限两倍的伤害値。当成功发动オーバーキ ル后。可以得到该敌人所持有的特殊道具作为 奖励。

设施简述——开发所

专门用干强化武器、防具的地方。进入后 可以洗择碲化、装备开发、カレイ变換、クレ ィ结合、抽出以及登录等洗顶。其中强化选项 用干装备品以及攻击特技的强化改良。游戏 中各个装备品以及攻击特技的初始状态都是 LV1,最大可以强化到LV5。强化后装备品的 ATK 或是DEF会相应的增加, 而攻击特技的效 里也会逐步上升。无论是装备品还是攻击特技 的强化,都需要消费EP(战斗中击倒敌人后可 以获得EP点)。

游戏中。有一部分的武器、防具在强化到 LV5之后还有进一步的作用。通过选择装备开 发后能够开发出该武器或是防具的上位品。需 要注意的是, 当玩家选择好要开发的上位品 后, 开始使用的该装备品就会消失。

クレイ变换是个非常重要的选项。通过此选项 可以将玩家手中的LV5的装备品转换成附加在 武器上的、增加各种附加能力的特殊道具。由 エクレイ可以装备到任何武器上, 所以使用上 还是非常方便的。

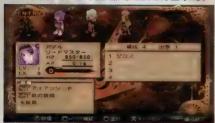
クレイ结合就是将同系的クレイ进行融合 的选项。在游戏的中后期,玩家手中的クレイ



会越来越多,而无用的クレイ也会大量积攒。此时便可以利用クレイ结合来变废为宝。

抽出选项可以将防具与装备品中附加的特殊技能抽取出来。需要注意的是,想要抽出的装备品必须是强化到LV6之后才行。另外,抽取了特殊技能之后,该装备品就会消失。

在将装备品强化到LV5之后,就可以选择登录选项将其登录到商店中,进行批量买卖……不过有某些特殊的装备品是无法进行登录的。



设施简述——合成所

此设施是专门用于合成道具的地方。合成槽最大有四项,最小只需两项即可进行道具的合成了。根据选用道具的不同,最终合成的结果也会发生很大的变化。当使用了某些特殊的道具进行合成后,还能得到极为稀有的究极道具(除此之外的合成结果都是系统随机的)。另外,合成道具时,需要消费一定数量的金钱,如果资金不足的话,是不能成功进行道具合成的。

リスト合成是指从合成列表选择已知的道 具进行合成。需要注意的是,合成列表中记录 的道具中,只有绿色标记的才可以进行合成。

スキル合成则是使用道具来合成特技的选项。与 普通的道具合成时相同,スキル合成也仍然采 用的是随机的形式。

设施简述——道具商店

道具商店就是贩卖普通道具、武器以及防具等装备品的地方。除了普通的装备品之外,还可以在此来购买从合成所中登录的特殊装备品。

设施简述 任务工会

任务工会可以说是游戏中最重要的场所了。从主线流程的发展到支线任务的领受都需要从这里获得情报……进入工会后有4个选项,分别为情报收集、探索、クラスチェンジ与バーディーポイント。

游戏中的主线剧情以及分支任务都是需要

通过情报收集来开展的。在情报收集选项内有 提供各类情报的路人,与其交谈后便可以获得 相应地点的大致位置,然后便可以按照其指示 去探索了。

在收集完情报之后就可以利用探索来寻找新的区域了。在探索时可以随意选择3名同伴出击,根据每个角色的探索值的不同,探索的范围也会发生很大的变化。另外,探索时需要消费一定量的WP点,并且、探索时所消费的WP点会根据出击角色的探索值的增幅而产生相应的变化。探索值越高消费的WP点就越多,反之WP点的消费则会降低。当玩家能够精确的判断出想要寻找的区域的位置时,也可以选择3名探索值很低的同伴出击,这样就可以有效的节约WP点了。还有,探索选项还可以用来寻找装备道具,当玩家的WP点有富裕的时候,也可以去地图上找找看,也许就能发现不错的装备品。

当我方角色的LV到达一定程度后,就可以通过クラスチェンジ来进行转职了。转职后该角色的各项能力会得到大幅的提升并且还会习得全新的特技。在某角色达到转职条件后,花费一定量的金钱就可以进入到转职专用的试炼战斗战中。只要成功完成该试炼战、所选的角色便可以成功转职了。

バーディーポイント是战斗后获得的特殊 奖励点。此点数可以用于给队伍中的角色提升 各项能力。实际使用上、与角色自身升级时获 得的点数极为相似,并且、在バーディーポイント中使用バーディーポイント点时,可以与 角色自身的能力提升点共同使用。



设施简述 怪物商店

怪物商店中可以进行怪物合成与技能交换。当 玩家在战斗中捕获怪物后,便可以将它们送到 这里合成新怪物了。合成的方法与合成所中的 道具合成很相似,这里就不多说了。合成后的 新怪物可以在战斗中使用召唤指令来呼出,作为我方同伴参加战斗。而技能交换则是使用在

战斗中捕获的怪物来交换特技。通过技能交换 到的特技可以装备给召唤用的怪物。

设施简述——收集品商店

・ 収集品商店内有コレクションファイル、 通り名、アイテム变換、ポイント交換等4个洗 顶。其中, コレクションファイル内可以查 看到各收集称号的名称以及获得条件, 而对 于已经可以得到的称号, 选择确认后就可以 入手了。通常的称号是需要击倒特定的怪物 或是收集到特殊的道具。当玩家获得某项称 号后, 还可以得到装备品、金钱或是能力提 升点等各种奖励。另外, 在获得称号后还必 定会得到WP点。当WP点数不足时,也可以 考虑使用此方法来积攒。

在通り名中可以确认称号的具体效果或是 更换角色的称号。由于本作游戏中、每名角色 最多只能同时装备4个称号,而某些新动作是通



过装备特定称号才能习得的, 所以称号的更换 则成了家常便饭……而在更换称号时,是需要 花费相应金钱的。

アイテム变换是通过使用战斗中联协攻击 所获得的CP点来交换各种道具的洗顶。游戏中 有许多珍贵的道具都是诵讨アイテム变换才能 够入手的。

ポイント交換则是通过使用战斗中联协政 击所获得的CP点来交换WP的选项。交换的方 法非常简单,5点CP换1点WP。

主线攻略流程



在オールドロード 发牛 剧情战斗, アリア加入 我方队伍。

可以连续的触发特殊事件(ノアシュラン5回、 オールドロード1回)

前往ノリアスの森发生战斗。

在光の森2发生战斗,新同伴シオラ加入我方 队伍。

前往パズマ遗迹、击破ブリジッテ三人组。

在砂漠中、ノエル加入我方队伍。

前往サンライオの森2与ベナード溪谷、 灭掉全

部怪物, ブリジッテ三人组可以放过。

接受グルヴィア的依赖后再次与其对话发生剧 **樯事件**。

前往ボルホコ山发生战斗、击破ブリジッテ三 人组。

前往グルヴィア发生战斗。战斗结束后リーザ 登场。

前往サンライオの森2发生战斗,在经过30回合 后リーザ登场。

在ボルホコ1112发生剧情后,ブリジッテ三人组 加入我方队伍。先后前往ゲルヴィア与ヴァラ





ノワール后发生剧情事件。

在アルバハート得到バージス王国的情报、再 次进入后バージス王国出现。

前往パズマ遗迹与ゲノム发生战斗。

前往ヴァラノワール发生剧情事件。在アルバ ハート出现カウル村。

前往砂漠与ゲノム发生战斗。当经过75回合后 カルラ登场。

1.1 前往ジャブル砂漠与盗贼战斗。战斗胜利后、 前往ジャブル砂漠3。

在ノアシュラン得到ユーリッド湖的情报后、 前往ユーリッド湖3发生剧情、リディア加入我 方队伍。在ユーリッド湖4与邪龙战斗。

前往ヴァラノワール发生剧情事件。

前往カウル村与タデウシュ发生战斗。

前往アルバハート后ファイルーザ加入我方队 伍。之后前往ノアシュラン与グルヴィア会发 牛剧情事件。

前往ヴァラノワール发牛剧情事件。

前往山间の町テヘス发生剧情事件、イサク加 入我方队伍后ゼレナ发生战斗。战斗胜利后前 往砂漠发牛剧情事件。

前往ゲルー山2后与ザウパー发生战斗。

在アグア山与ユーニス&エテロ发生战斗。战 **斗胜利后前往ノアシュラン与テヘス会发牛剧** 情事件。

前往ロフカ1112与ウエドラオゴ发生战斗。

前往永久冻土与セクストン发生战斗。战斗胜 利后前往テヘス发生剧情事件。

前往城迹地与ヘルメス发生战斗。カルラ加入 我方队伍。战斗胜利后,前往ノアシュラン与 ゲルヴィア发生剧情事件。

前往アルバハート后发生剧情事件, 之后前往 砂漠与盗贼发生战斗。

前往川岳地帯与ヘルメス发生战斗。在第二战 时アル加入我方队伍。战斗胜利后前往ノアシ ユラン与ヴァラノワール发牛剧情事件。

前往ジャブル砂漠后、 与ユーニス、エテロ发 生战斗。

前往グルヴィア后、与セクストン发生战斗。

前往テヘス与ゼレナ发生战斗。

前往アルバハート后发生剧情事件。对话洗顶 建议选择"止める"。 11

前往トレイスルート连峰与ゲノム发生战斗。在 与エド、エテロ的第二战中,75回合之后ナイ **ヅ登场。战斗胜利后、前往アルバハート发生** 剧情事件。

前往冥界の洞窟后与エド、ヘルムート、ヘル メス发生战斗。



前往名も无き神殿后发生剧情事件、シロ加入 我方队伍。之后前往ヴァラノワール (两次)

テヘス、アルバハート发生剧情事件。

前往アルバハート发生アデル的剧情事件。之 后前往废墟发生战斗。

前往ゲルヴィア后与リディア发生一騎讨事 件。之后前往ヴァラノワール发生剧情事件。

前往アルバハート得到ヴァルハラム遗迹的情 报,之后再次进入アルバハート发生剧情事件。

前往サンライオの森5与タデウシュ发生战 3、シ后前往ノアシュラン发生剧情事件。



前往ウマリー岛与ゼレナ发生战斗。

前往オグリーヌ川脉与ウエドラオゴ发生战斗。

前往冥界の洞窟2与セクストン发生战斗。

前往ジャブル砂漠与ブルメイア发生战斗。

前往ヴァルハラム溃迹与ザウパー发生战斗。之 后前往ヴァラノワール与アルバハート发生剧 **情事件**。

前往ノアシュラン发生剧情事件之后、去トレ イスルート连峰与ゲノム发生战斗。第一战中 エド、ヘルムート、ヘルメス登场。战斗胜利 后, 前往ノアシュラン发生剧情事件。

前往ノアシュラン发生剧情事件。

前往オールドロード进行4连战。

探索要素大公开

――旧新生シンバ帝国区域――

地名: ノアシュラン

出现条件: 剧情事件出现

地名:オールドロード 出现条件: 剧情事件出现

地名: ノリアスの森 出现条件:由ノアシュラン的ジェイムズ提供 情报

地名:光の森

出现条件: ノリアスの森的剧情事件结束后, 由ノアシュラン的システィーナ提供情报

地名: パズマ遗迹1

出现条件: 由ノアシュラン的タイラー提供情报

地名:パズマ遗迹2

出现条件・ブリジッテ加入后、由ノアシュラ ン的ジェイムズ提供情报

――ヘルハンプール区域ー

地名: 山岳地带1

出现条件、ノリアスの森的剧情事件完成后、 中ノアシュラン的ジェイムズ提供情报

地名: 城迹地

出现条件: 与タデウシュ战斗结束后, 由ノア シュラン的タイラー提供情报

地名。山岳地带2

出现条件:カルラ加入后、由ノアシュラン的 マリリン提供情报





地名: 隠れ谷

出现条件:称号超过一定数量之后,由ノアシ ユラン的メアリー提供情报

---ジャピトス区域---

地名:アルバハート

出现条件: 由ノアシュラン的マリリン提供情报

地名: 砂漠1

出现条件: 由アルバハート的カタリーナ提供

地名: 砂漠2

出现条件: ブリジッテ加入后、由アルバハ ト的ガルテロ提供情报

地名: 砂漠3

出现条件: 请参考角色相关的剧情事件

地名:アグア山

出现条件: 永久冻土的剧情事件完成后, 由ア ルバハート的カタリーナ提供情报

地名:废墟

出现条件: 请参考角色相关的剧情事件

地名: 废弃武器库

出现条件: 称号超过一定数量之后, 由アルバ ハート的ジェミニ提供情报

---ゴルデン区域----

地名: ヴァラノワール

出现条件: 由アルバハート的ガルテロ提供情报

地名: 异界の门

出现条件:由アルバハート的ホムス提供情报

地名:ベナード溪谷

出现条件: 与ブリジッテ三人组的第一次相遇 后, 由ヴァラノワール的サラ提供情报

--ロギオン区域----

地名: 港町グルヴィア

出现条件: 由ヴァラノワール的ガジュッタ提 供情报

地名: サンライオの森1

出现条件: 中ヴァラノワール的ザッシュ提供

地名: サンライオの森2

出现条件: ブリジッテ加入后, 由ヴァラノワ ール的シーア提供情报

地名: サンライオの森3

出现条件: 在冥界の洞窟与エテロ战斗后,由 ヴァラノワール的ザッシュ提供情报



---カイゼルオーン区域-

地名: ボルホコ山

出现条件: 与ブリジッテ三人组的第一次相遇 后,由アルバハート的レイモンド提供情报

地名: バージス王国

出现条件: 请参考角色相关的剧情事件

地名:カタル村

出现条件: 请参考角色相关的剧情事件

地名: バージス王国2

地名: ジャブル砂漠1

出现条件: 请参考角色相关的剧情事件

---ジグロード区域-

出现条件: ブリジッテ加入后, 由アルバハー ト的カタリーナ提供情报

地名:永久冻土

出现条件: 与タデウシュ战斗后, 中ヴァラノ ワール的ホムス提供情报

地名:川间の町テヘス

出现条件: 与タデウシュ战斗后, 由アルバハ 一ト的レイモンド提供情报

地名: ジャブル砂漠2

出现条件:カルラ加入后,由ジャブル砂漠的 ガルテロ提供情报

地名:ジャブル砂漠3

出现条件: 在冥界の洞窟与エテロ战斗后, 由 アルバハート的メロドア提供情报

地名: 幻影湖

出现条件: 称号超过一定数量之后, 由ヴァラ ノワール的ドルトン提供情报

――エイクス区域―

地名: ユーリッド湖

出现条件・ブリジッテ加入后、由ノアシュラ ン的システィーナ提供情报

地名:精灵の泉

出现条件: 称号超过一定数量之后, 由ノアシ ユラン的レナン提供情报

---シュラク海区域----

地名: 収きの洞窟

出现条件:ブリジッテ加入后,由アルバハー ト的レイモンド提供情报



地名:水魔の洞窟

出现条件、称号超过一定数量之后、由ヴァラ ノワール的ランドー提供情报

-----东方四天同盟区域----

地名: ロフカ川

出现条件: 与タデウシュ战斗后, 由ヴァラノ ワール的サラ提供情报

▲ ――ネウガード区域――

地名: トレイスルート连峰 出现条件:在ジャブル砂漠与エテロ战斗后, 中アルバハート的カタリーナ提供情报

---エレジタット区域----

地名。 冥界の洞窟1

出现条件: 在トレイスルート连峰与エテロ战 **斗后、中ヴァラノワール的リネック提供情报**

地名: 冥界の洞窟2

出现条件: 在冥界の洞窟与エテロ战斗后, 由 ヴァラノワール的ガジェッタ提供情报

---オーグル区域----

地名:オグリーヌ山脉

出现条件: 在冥界の洞窟与エテロ战斗后, 由 ノアシュラン的ジェイムズ提供情报

----トライアイランド区域----

地名: 天空都市ロニカ

出现条件。在冥界の洞窟与エテロ战斗后、由 ヴァラノワール的サラ提供情报

地名: 朽ちた遗迹

出现条件: 称号超过一定数量之后, 由ヴァラ ノワール的スコット提供情报

---ムロマチ区域----

地名:ウマリー岛

出现条件: 在冥界の洞窟与エテロ战斗后, 由 ヴァラノワール的ホムス提供情报

----フレッドバーン区域-----

地名: ヴァルハラム溃迹

出现条件:在ウマリー岛与ゼレナ战斗后,由 アルバハート的ガルテロ提供情报

角色能力详解

角色名称:ゼロス

职业名称: コントラクター→ディストラクタ

---ソウルテイカー

特技槽属性: 泛用、泛用、威力、威力、无、无 特技名称: トライバースト、ブラストフロ ウ、Vクラッシュ、ヘブンズドライブ

潜在能力:强气(初期拥有)、集中力(LV16)、防御 (LV24)、怒り (LV32)

角色名称: アデル

职业名称: ソードマスター→ハイランダー→ ローズナイト

特技槽属性: 泛用、泛用、冲击、冰、炎、冲击 特技名称: 飞翔闪、ローズアライアンス、櫻 花乱舞、魔爪闪裂飞翔刃

潜在能力: 见切り(初期拥有)、努力(Lv20)、受け流し(Lv29)、底力(Lv50)

角色名称: アリア

职业名称: 愈し手→ハイ・プリースト→光の

早 ぎ 异

特技槽属性: 泛用、暗、圣、无、圣、冲击 特技名称: ダークプロウ、慈爱の光、シャイ ンストーム、アストラルフォール

潜在能力: 绝对障壁(初期拥有)、临界突破 (LV11) 、绝对耐性 (LV28) 、结界 (LV34)



角色名称: アル

职业名称: 勇者见习い→驱け出し勇者→勇者 特技槽属性: 泛用、泛用、威力、圣、暗、无 特技名称: ファントムペイン、流星剑、天魔 连击、天魔翔烈·流光闪

潜在能力:强气(Lv3)、底力(Lv32)、绝

对障壁(Lv52)



角色名称: イサク

职业名称: 天使长→大天使→グロリアス 特技槽属性: 泛用、泛用、需、圣、威力、无 特技名称: ゴッドブレス、光の翼、光翼天 升、Lジャッジメント

潜在能力: 、幸运 (天使长Lv26) 、悟り (大 天使Lv26) 、临界突破(Lv32) 、结界(Lv44)

角色名称: ヴァン

职业名称: ガーディアン→グラップラー→レ

ッドファング

特技槽属性: 威力、威力、土、炎、风、连打 特技名称: ヒートハンド、デッドリードライ ブ、气合、Fスパイク

潜在能力: 强气(初期拥有)、硬气功(Lv18 ブ、体力増幅(Lv34)、怒り(Lv42)

角色名称: カルラ

职业名称: 水の守护者→四源圣→水の刻印 特技槽属性: 冲击、冲击、冰、冰、圣、连打 特技名称: Sヴィント、マジックブースト、ダ イアモンドダスト、魔导闪?冰刃轰刹昂 潜在能力: 天才 (Lv18) 、 临界突破 (Lv22

)、结界 (Lv32) 、悟り (水の守护者Lv39))、见切り (四源圣Lv39)

角色名称:ケイ

职业名称: ガーディアン→影の使い手→シャ ドークィーン

特技槽属性: 连打、连打、风、暗、风、特殊 特技名称: シャドウフォーム、シャドウバイ ンド、エナジーフレア、ロストソウル

潜在能力: 早业 (Lv12) 、加速 (Lv23) 、受 け流し(Lv31)、必杀(Lv37)



角色名称:シオラ

职业名称: ハンター→ワルキューレ→ドラゲ +-

特技槽属性: 泛用、泛用、威力、土、炎、威力 特技名称: Dハンティング、 兽化、Pブラス ト、穿光封灭·雷炎市

潜在能力:强气(初期拥有)、集中力(LV12)、怒り(LV34)、必杀(ワルキュー レLV51)、加速(ドラグナーLV51)

角色名称:シロ

职业名称: 白いヒョコ虫→我尽なヒョコ虫→ 大贤者

特技名称: ヒョコ突击、ヒョコ召唤、ヒョコ 特技名称: ヘルサイス、サンダースパーク、 怒发天、ヒョコ乱舞

期拥有)、强气(Lv34)、绝对障壁(我尽な ヒョコ虫LV34) 、天才 (我尽なヒョコ虫LV52) 、悟り (大贤者Lv52)

角色名称:デューザ

职业名称: マーシナリー→レブナント→ナイ トブラッド

特技槽属性: 泛用、泛用、特殊、无、暗、特殊 特技名称: ソニックレイド、ハウリングブレ イド、冥界への诱い、Fディザスター 潜在能力: 硬气功 (Lv9) 、底力 (Lv16) 、

百发百中(Lv31)、绝对耐性(Lv51)

角色名称:ナイヅ

职业名称: 剑十→剑匠→异界の魂

特技槽属性: 泛用、泛用、威力、威力、炎、无 特技名称: 霞三段、オーラブレイド、Gドライ ブ、觉醒

潜在能力: 见切り (Lv5) 、受け流し (Lv24)、集中力 (Lv29・クラス1) 、悟り (Lv29・

角色名称: ノエル

职业名称: ネイチャー→セイジ→スカイシー

特技槽属性: 泛用、风、土、魔物、风、冰 特技名称: ガードフォース、プリズムフェザ 一、レゾナンスウェイブ、スパイラルフロウ 潜在能力:集中力(初期拥有)、努力(初期 拥有)、魔力解放(Lv34)、潜在能力(Lv38)

角色名称: ファイルーザ

职业名称: レイク→イントルーダー→ルミナ

1) ---

特技槽属性: 泛用、特殊、特殊、雷、冰、泛用 特技名称: 魅惑の吐息、魅惑の瞳、グラビテ イブレス、Fストラグル

潜在能力: 发见(Lv6)、防御(Lv16)、天 オ (Lv29) 、必杀 (Lv37)

职业名称: レイジャー→ヒューリー→レイペ ンジャー

特技槽属性: 连打、连打、魔物、魔物、无、无 特技槽属性: 冲击、冲击、连打、雷、圣、炎 ブラッドハーベスト、アストラルプレイク 潜在能力: 临界突破(初期拥有)、怒り(初 潜在能力: 强气(初期拥有)、发见(Lv6)、 临界突破(Lv27)、绝对障壁(Lv39)



角色名称: リーザ

职业名称: チェイサー→レイブン→プリンセス 特技槽属性: 威力、威力、特殊、暗、土、圣 特技名称:スナイプショット、Aデリンジャ 一、激励、Fストライク

潜在能力:强气(Lv9)、天才(Lv21)、魔 力开放 (Lv34) 、怒り (チェイサーLv46) 、 百发百中 (レイブンLV46)

角色名称: リディア

职业名称: スレイヤー→グランドマスター→

ドレットノート

特技槽属性: 连打、连打、威力、炎、威力、风 特技名称: たき落とし、应援、ジャスティス ブロー、龙霞・阿修罗干凰破

潜在能力: 见切り (Lv5) 、防御 (Lv17) 、 怒り (Lv30) 、幸运 (Lv40)

角色名称: レ・グエン

职业名称: 渡り鸟→リベンジャー→キングス

ナイト

特技槽属性: 连打、特殊、特殊、土、雷、连打 特技名称: 不意打ち、アイテムハント、クエ



イクストライク、绝技・灭杀虚鹫斩 潜在能力: 早业 (Lv6) 、受け流し (Lv18) 、 怒り (Lv31・クラス1) 、体力増幅 (Lv31・ クラス2) 、底力 (Lv47)

金同伴加入条件



ノエル

首先打探到砂漠情报,之后前往该地。在 进入砂漠后发生剧情事件,引发战斗。只要保 证战斗中ノエル生存,ノエル就会在战斗结束 后加入我方队伍了。

シオラ

首先打探到光の森的情报,之后前往该地。在进入光の森的深处后发生剧情事件,引发战斗。只要保证战斗中シオラ生存,シオラ就会在战斗结束后加入我方队伍了。

ブリジッテ三人组

首先打探到パズマ遗迹的情报,并确保アリア已加入后前往パズマ遗迹。进入后发生剧情事件并与ブリジッテ三人组开战。战斗胜利后前往ヴァラノワール打探到サンライオの森的情报,进入サンライオの森深处后再次与ブリジッテ三人组战斗。之后前往ベナード溪谷,再次与ブリジッテ三人组战斗。战斗胜利后前往ボルホコ火山,最后一次与ブリジッテ三人组战斗。战斗胜利后前往火山深处,协助ブリジッテ三人组击倒ヒトゲノム后,ブリジッテ、ケイ、ヴァン加入我方队伍。

リーザ

首先打探到港町クルヴィア的情报,在港町クルヴィア的依赖任务中,引发リーザ登场的剧情事件。确保ブリジッテ三人组加入后,前往サンライオの森的深处发生剧情战,在30回合后リーザ登场,只要保证战斗中リーザ生存,リーザ就会在战斗结束后加入我方队伍了。

リディア

首先打探到ユーリッド湖的情报,之后前往ユーリッド湖的最深处。进入后便会引发剧情事件,リディア加入我方队伍。

カルラ

首先打探到砂漠的情报,之后前往砂漠的深处发生剧情战,在75回合时カルラ登场。不过战斗结束后カルラ会离队。在与タデウシュ的战斗结束后,前往城迹地与ヒトゲノム发生战斗。战斗中カルラ赶来援助,只要保证战斗中カルラ生存,カルラ就会在战斗结束后加入我方队伍了。

イサク

首先打探到山间の町テへス的情报,之后 前往山间の町テへス,在与ゼレナ战斗前,发 生剧情事件,イサク加入我方队伍。

ファイルーザ

首先打探到山岳地帯的情报,之后前往山岳地 帯的最下层引发战斗。战斗胜利后前往ジャブル砂漠的最深部再次引发战斗。之后确保已经 打探到バズマ遗迹2的情况下,前往アルバハート发生剧情事件,ファイルーザ加入我方队伍。

アル

首先打探到山岳地帯2的情报,并确保リーザ已经加入我方队伍后,前往山岳地帯2的深处



发生二连战。在第二战时アル加入我方队伍。 ナイツ

首先打探到トレイスルート连峰的情报,之后前往该地发生剧情事件。当我方队伍中有リーザ与アル的情况下,75回合时ナイゾ会作为我方增援登场,只要保证战斗中ナイゾ生存,ナイヅ就会在战斗结束后加入我方队伍了。

シロ

在ナイヅ加入后我方队伍后、前往ヴァラ

ノワール打探到名もなき神殿的情报,之后前 往该地发生剧情事件,シロ加入我方队伍。

ヒロ&リューンエルバ&ロゼ

本作中全新加入的3名经典角色。游戏开始后便可入手,前提是玩家队伍中同伴的等级要够高……首先前往オールドロード,进入后开始探索。第一层最深处的门需要切入自由战斗后,用我方任意的角色破坏后才可进入。第二层比较简单,搬箱子跳过楼梯间的断层即可。第三层仍然要在自由战斗中破坏掉一个障碍物(把两个都毁掉也可以……)后才可进入。第四层,即、最深部,ヒロ&リューンエルバ&ロゼ三人登场。剧情、很扯……接下来只要能成功击倒三人,便可以将她们收为同伴了。不过,需要再次提醒大家一点,这三位角色可都是BOSS级的实力,等级不够的话,撑不了几个回合就会被团扑的……

我方角色的合体技一览

| 合体技名称 | 噯用方法 |
|-------------|------------------------------------|
| アルケインフォース | ヘブンズドライブ(ゼロス)+櫻花乱舞(アデル) |
| 异界门 | アストラルフォール(アリア)+冥界への诱い(デューザ) |
| エンジェルダスト | プリズムフエザー(ノエル)+光の翼(イサク) |
| エンジェルハイロウ | グラビティブレス(ファイルーザ)+光翼天升(イサク) |
| カオスドライブ | ヘブンズドライブ(ゼロス)+G・ドライブ(ナイヅ) |
| カオスプレード | ヘブンズドライブ(ゼロス)+冥界への诱い(デューザ) |
| ギガンティックドライブ | 天魔连击(アル)+Gドライブ(ナイヅ) |
| グラビトンボム | エナジーフレア(ケイ)+Fスパイク(ヴァン) |
| サザンクロス | 魔导闪・冰刃轰刹晶(カルラ)+Lジャッジメント(イサク) |
| サテライトボム | 天魔连击(アル)+スパイラルフロウ(ノエル) |
| 肃正 | 天魔连击(アル)+Aデリンジャー(リーザ) |
| ソウルイーター | Gドライブ(ナイヅ)+ヒヨコ乱舞(シロ) |
| ソウルスレイブ | ヘブンズドライブ(ゼロス)+シャインストーム(アリア) |
| ソウルハント | ダイアモンドダスト (カルラ) +ブラッドハーベスト (ブリジッテ) |
| ゾーナ・ヴェルデ | レゾナンスウエイブ(ノエル)+シャインストーム(アリア) |
| ディバインスラッシュ | アイテムハント (レ・グェン) +トライバースト (ゼロス) |
| デスエッジ | エナジーフレア (ケイ) +クエイクストライク (レ・グェン) |
| デススパイラル | 龙霞・阿修罗千凰破(リディア)+穿光封灭・雷炎击(シオラ) |
| にゃんにゃんあたつく | 魅惑の瞳(ファイルーザ)+Pブラスト(シオラ) |
| パーティカルストーム | ロストソウル(ケイ)+アストラルブレイク(ブリジッテ) |
| バニッシングヴァルナー | 绝技・灭杀虚 斩(レ・ゲェン)+Fディザスター(デューザ) |
| バニッシングレイド | デッドリードライブ (ヴァン) +クエイクストライク (レ・グェン) |
| ファントムスラッシュ | F·ストラグル(ファイルーザ)+魔导闪・冰刃轰刹晶(カルラ) |
| プリズムディテクター | ブラッドハーベスト(ブリジッテ)+Pブラスト(シオラ) |
| プリズムショット | Aデリンジャー(リーザ)+ブラッドハーベスト(ブリジッテ) |

| 魔龙闪·修罗飞翔刀 | 魔爪囚裂飞翔刃(アデル)+龙霞・阿修罗干凰破(リディア) |
|-------------------|--|
| メガレイドボム | たき落とし(リディア)+デッドリードライブ(ヴァン) |
| ライフストリーム | 光翼天升(イサク)+シャインストーム(アリア) |
| ラストシューティング | G・ドライブ(ナイヅ)+Fストライク(リーザ) |
| ロストインフェルノ | 櫻花乱舞(アデル)+シャインストーム(アリア) |
| インフィニティスレイブ | ヘブンズドライブ(ゼロス)+魔爪闪裂飞翔刃(アデル)+アストラ |
| | ルフォール (アリア) |
| カタストロフィ | ヘブンズドライブ(ゼロス)+天魔翔烈・流光闪(アル)+G・ドライ |
| | ブ (ナイヅ) |
| クレセントディスラプション | デッドリードライブ (ヴァン) +クエイクストライク (レ・グェン) |
| | +エナジーフレア (ケイ) |
| スターダストフォール | スパイラルフロウ (ノエル) +光翼天升 (イサク) +アストラルフォ |
| | ール (アリア) |
| セラフィックゲート | 冥界への诱い(デューザ)+Lジャッジメント(イサク)+魔导闪·冰 |
| | 刃轰刹晶(カルラ) |
| デルタストライク | ヘブンズドライブ(ゼロス)+绝技・灭杀虚 斩(レ・グェン)+Fデ |
| | 1ザスター(デューザ) |
| トライアングルディザスター | アストラルブレイク (ヴァン) +ロストソウル (ケイ) +Fスパイク (|
| | ブリジッテ) |
| ファイナルヘブン | Fストラグル+ロストソウル(ケイ)+魔导闪·冰刃轰刹晶(カルラ) |
| ブレイブフェンサー | 櫻花乱舞 (アデル) +ジャスティスブロー (リディア) +Fストライク |
| | (1-4) |
| ラヴァーズストリーム | 樱花乱舞 (アデル) +シャインストーム (アリア) +ブラッドハーベ |
| | スト(ブリジッテ) |
| ロリータショック | Aデリンジャー(リーザ)+ブラッドハーベスト(ブリジッテ)+穿光 |
| | 封灭・雷炎击(シオラ) |
| アストラルクエイク | デッドリードライブ (ヴァン) +アストラルブレイク (ブリジッテ) + |
| クロノスフロウ | レゾナンスウェイブ(ノエル)+Pブラスト(シオラ) |
| 7072709 | スパイラルフロウ (ノエル) +光翼天升 (イサケ) +魔导闪・冰刃轰刹 |
| ジェノサイドサイス | 晶 (カルラ) +シャインストーム (アリア) ヘブンズドライブ (ゼロス) +ロストソウル (ケイ) +Fスパイク (ヴ |
| 2 - 2 9 1 1 9 1 2 | アン) +アストラルブレイク(ブリジッテ) |
| ソウルオブインフィニティ | G・ドライブ(ナイヅ)+ヒヨコ乱舞(シロ)+Fストライク(リーザ |
| 77747 (771-71 |) +天魔连击 (アル) |
| ローゼスストリーム | 櫻花乱舞(アデル)+天魔翔烈・流光闪(アル)+ジャスティスブロー |
| | (リディア) +Fストライク (リーザ) |
| ハーレムナイト | ヘブンズドイブ (ゼロス) +ブラッドハーベスト (ブリジッテ) +エ |
| | ナジーフレア (ケイ) +Fストラグル (ファイルーザ) +穿光封灭・雷 |
| | 炎击(シオラ) |
| ラストサークル | ヘブンズドライブ(ゼロス)+魔爪闪裂飞翔刃(アデル)+アストラ |
| | ルフォール(アリア)+Fディザスター(デューザ)+绝技・灭杀虚 |
| | 斩 (レ・グェン) |
| シックスオーメン | ヘブンズドライブ(ゼロス)+クエイクストライク(レ・グェン)+冥 |
| | 界への诱い(デューザ)+G・ドライブ(ナイヅ)+光翼天升(イサク |
| |) +Fスパイク (ヴァン) |
| 桃色吐息 | 櫻花乱舞(アデル)+魅惑の瞳(ファイルーザ)+エナジーフレア(|
| | ケイ) +ダイアモンドダスト (カルラ) +ジャスティスプロー (リデ |
| | イア) +シャインストーム (アリア) |
| | |

金武器入手方法一览

剑类

| 编号 | 武器名称 | 入手方法 |
|----|-------------------|------------------------------------|
| 01 | アイアンソード | 商店内购入 |
| 02 | フルーレ | 商店内购入 |
| 03 | スパタ | 商店内购入 |
| 04 | 神木刀 | スパタ+バスタードソード合成 |
| 05 | 长刀·长钓丸 | フォールション+アイアンソード合成 |
| 06 | シルバーソード | 用アイアンソード強化 |
| 07 | レイピア | 用フルーレ强化 |
| 08 | ロンゲソード | 用スパタ強化 |
| 09 | クラッシュソード | 用スパイクロッド強化 |
| 10 | サーベル | シルバーソード+レイピア合成 |
| 11 | ユニコーンソード | 神木刀+ユニコーンの角+光の块合成 |
| 12 | フレイムソード . | シルバーソード+炎の块合成 |
| 13 | アイスブランド | シルバーソード+冰の块合成 |
| 14 | サンダーソード | シルバーソード+雷の块合成 |
| 15 | ウィンドソード | シルバーソード+风の块合成 |
| 16 | ガイアプレイク | シルバーソード+土の块合成 |
| 17 | プラチナソード | 用シルバーソード強化 |
| 18 | アウールレイピア | 用レイピア強化 |
| 19 | ライトサーベル | 用サーベル強化 |
| 20 | 妖刀地狱丸 | 长刀・长钓丸+妖封魂+暗の结晶合成 |
| 21 | ライトブリンガー | 用ユニューンソード強化 |
| 22 | 逆刃刀 | ロングソード+バトルフレーム+锐い牙合成 |
| 23 | ダマスクソード | プラチナソード+ダマスクス合成 |
| 24 | 霸王の剑 | 在收集品商店中交换获得 |
| 25 | ドラゴンキラー | ライトサーベル+ 十握剣+魔兽の皮+龙の牙合成 |
| 26 | 流星刀 | ダマスクスソード+逆刃刀+陨铁合成 |
| 27 | ミスリルソード | 用プラチナソード強化 |
| 28 | エストック | 用アウールレイピア強化 |
| 29 | 七支刀 | 用トリプルダガー強化 |
| 30 | 白夜 | ライトブリンガー+七支刀+辉く牙合成 |
| 31 | コツノミタマ | 用ライトブリンガー強化 |
| 32 | フラムベルク | ミスリルソード+龙の火炎袋+炎の结晶合成 |
| 33 | デュランダル | 在收集品商店中交换获得 |
| 34 | ブラッドソード | ブラッディバール+死者の冠+咒封魂+暗の结晶合成 |
| 35 | マテリアルソード | フォースロッド+エンチャントナイフ+パワーストーン+魔石のカケラ合成 |
| 36 | カイザーソード | 用霸王の劍强化 |
| | | 从デュラハン身上掉落 |
| 37 | アングラヘル ダインスレイフ | Mグレーターデビル身上掉落 |
| 38 | オリハルコンソード | 用ミスリルソード強化 |
| 40 | アヴェンジャー | 用エストック強化 |
| | にんじんソード | ヒヨコ虫の卵+ゲラム合成 |
| 41 | ヒノカグヅチ | 瞑患の炎+フランベルジュ+フラムベルク+七支刀合成 |
| | | フッノミタマ+ホワイトアイ+イビルアイ+炎の结晶合成 |
| 43 | 烧眼 | 人 |
| 44 | 四修罗 | 日夜+恶魔の角+咒封魂+ダークアイ合成 |
| 45 | 鬼切丸 | 在収集品商店中交換获得 |
| 46 | さびた剑 | 用さびた釧強化 |
| 47 | グラム | 明けの明星+スリースター合成 |
| 48 | エアレンディル | 光の记忆+オリハルコンソード合成 |
| 49 | カランドラ | サクリフィス+デュランダル合成 |
| 50 | 魂碎 | ブラックソウル+ダインスレイフ+ブラッドソード合成 |
| 51 | デーモンブレイド | 〒女の证+アヴェンジャー合成 |
| 52 | プリンセスソード | エメッル・アフェント「ロル |

| 53 | S · O · C | ガラヴァの守护星+ゾーマの守护星+ブラキュムの守护星+ピエルナの守护星合成 |
|----|-----------|---------------------------------------|
| 54 | 天魔剑 | 从ダブルエックス身上掉落 |
| 55 | 天魔剑·流星 | 天魔剑+神の刻印+流星刀合成 |

大剑类

| 编号 | 武器名称 | 入手方法 |
|----|-----------|--|
| 56 | アイアンブレイド | 商店内购入 |
| 57 | ファルクス | 商店内购人 |
| 58 | フォールション | 商店内购入 |
| 59 | バスタードソード | フォールション+アイアンソード合成 |
| 60 | シルバープレイド | 用アイアンブレイド强化 |
| 61 | クレイモア | 用ファルクス强化 |
| 62 | コラ | 用フォールション强化・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ |
| 63 | ツヴァイハンター | クレイモア+シルバーロッド+铁块合成 |
| 64 | フレアバスター | シルバーブレイド+炎の块合成 |
| 65 | アイスプレイド | シルバーブレイド+冰の块合成 |
| 66 | サンダーブレイド | シルバーブレイド+雷の块合成 |
| 67 | ウィンドブレイド | シルバーブレイド+风の块合成 |
| 68 | ガイアプレイド | シルバーブレイド+土の块合成 |
| 69 | プラチナブレイド | 用シルバーブレイド强化 |
| 70 | 斩马刀 | 用クレイモア强化 |
| 71 | グレートソード | 用コラ強化 |
| 72 | ダマスクスブレード | プラチナブレイド+ダマスクス合成 |
| 73 | ブリューナク | 在收集品商店中交换获得 |
| 74 | 十握剑 | 新马刀+グレートソード +巨人の腕合成 |
| 75 | ミスリルブレイド | 用シルバーブレイド强化 |
| 76 | ティルファング | 用斩马刀强化 |
| 77 | 雪冰流斩刀 | ブリューナク+アクアストーン+冰の块合成 |
| 78 | フランベルジュ | ティルファング+龙の火炎袋+炎の结晶合成 |
| 79 | ブリユンヒンドル | 用クレセントムーン强化 |
| 80 | 青龙刀 | 称号NO.102的奖品 |
| 81 | 0・プレイド | 用ミスリルプレイド強化 |
| 82 | アニヒレイト | 用ティルファング强化 |
| 83 | ドラグヴェンデル | 用ドラグーンランス强化 |
| 84 | ヤグルシ | O・プレイド+铁块+ルーンストーン+雷の结晶合成 |
| 85 | アイムール | 〇・ブレイド+铁块+ルーンストーン+冰の结晶合成 |
| 86 | アギト | アニヒレイト+龙の牙+カイザーコア+兽の守り合成 |
| 87 | デュナミスエンド | 邪神像+ヤグルシ+アイムール合成 |
| 88 | 无双风狱 | 鬼神の文样+アギト合成 |

短剑类

| 编号 | 武器名称 | 入手方法 |
|-----|-----------|----------------------|
| 89 | アイアンナイフ | 商店内购入 |
| 90 | シールドソード | 商店内购入 |
| 91 | バゼラード | 在收集品商店中交换获得 |
| 92 | ククリ | 元月轮+フルーレ合成 |
| 93 | ラッキーダガー | アイアンナイフ+幸运の指轮合成 |
| 94 | シルバーナイフ | 用アイアンナイフ强化 |
| 95 | ソードブレイカー | 用シールドソード强化 |
| 96 | ロンデル・ダガー | 用ククリ強化・ |
| 97 | ショテル | ククリ+アタックコマンド+亡者の遗品合成 |
| 98 | 深绯 | シルバーナイフ+炎の块合成 |
| 99 | 青碧 | シルバーナイフ+冰の块合成 |
| 100 | 独孤 | シルバーナイフ+蕾の块合成 |
| 101 | 里柳 | シルバーナイフ风の块合成 |
| 102 | 朽叶 | シルバーナイフ+土の块合成 |
| 103 | プラチナナイフ | 用シルバーナイフ強化 |
| 104 | トリプルダガー | 用ソードブレイカー强化 |
| 105 | エンチャントナイフ | 用ルナワンド強化 |
| 106 | グラディウス | 从マスターマミー身上掉落 |

| 107 | ハンターソード | 用ダンシングソード强化 |
|-----|-----------|-------------------------------|
| 108 | フォローナイフ | グラディウス+狂战士の假面+炎の结晶合成 |
| 109 | ライジングエッジ | プラチナナイフ+锐い牙+雷の结晶合成 |
| 110 | ミスリルナイフ | 用シルバーナイフ强化 |
| 111 | ステイレット | 用トリプルダガー强化 |
| 112 | スプリットソード | 用エンチャントナイフ强化 |
| 113 | ムゲンの爪 | ハンターソード+ヒヨコ虫の爪+毒爪+钢铁の爪合成 |
| 114 | エアリアルナイフ | フォローナイフ+ライジングエッジ+死の针+风の结晶合成 |
| 115 | テンダラー | トリブルダガー+钢铁の爪+かにのハサミ+铁の齿车合成 |
| 116 | オリハルコンナイフ | 用ミスリルナイフ强化 |
| 117 | 小鸟丸 | 用スティレット強化 |
| 118 | リディル | オリハルコンナイフ+アクアストーン+欠けた石像+龙の爪合成 |
| 119 | ルンティング | 小鸟丸+トカゲのうろこ+猛毒针+毒爪合成 |
| 120 | クリシュナ | 从ウロボロス身上掉落 |
| 121 | クルタナ | 从ダークドラゴン身上掉落 |
| 122 | シルフィード | シルフの吐息+エアリアルナイフ+风の结晶合成 |
| 123 | アヴニール | ジオメトリー+クリシュナ合成 |
| 124 | アウアクロム | クロノス+クルタナ合成 |
| 125 | プレイヴハンター | ハンターの称号+リディル合成 |
| 126 | 梵天丸 | 回天体+ルンティング合成 |

給迷

| 武器名称 | 入手方法 |
|-----------|--|
| アイアンスピア | 商店内购入 |
| パイク | 商店内购入 |
| ピルム | 商店内购入 |
| サリッサ | パイク+クイックターン+兽の爪+こうもりの牙合成 |
| ビーストハント | シオラ的初期装备 |
| シルバースピア | 用アイアンスピア强化 |
| ポール・アクス | 用パイク强化 |
| コルセスカ | 用ピルム強化 |
| ハープーン | ポール・アクス+サリッサ+黑装束+亡者の遗品合成 |
| フレイムスピア | シルバースピア+炎の块合成 |
| アイスランス | シルバースピア+冰の块合成 |
| ボルトランス | シルバースピア+雷の块合成 |
| ウィンドスピア | シルバースピア+风の块合成 |
| グレイブ | シルバースピア+土の块合成 |
| プラチナスピア | 用シルバースピア强化 |
| ハルバード | 用ポール・アクス强化 |
| パルチザン | アクアシックル+かにのこうら+トカゲの舌+冰の结晶合成 |
| ジャベリン | 用ビーストハント強化 |
| ダマスクススピア | プラチナスピア+ダマスクス合成 |
| ミスリルスピア | 用プラチナスピア强化 |
| バルディッシュ | 用ハルバード強化 |
| トライデント | パルチザン+トカゲのうろこ+高级毛皮+冰の结晶合成 |
| ホーリーランス | ミスリルスピア+契约书+发光体+光の结晶合成 |
| ドラグーンランス | 用ドラゴンキラー強化 |
| オリハルコンスピア | 用ミスリルスピア强化 |
| ピナーカ | 用バルディッシュ強化 |
| 三尖刀 | オリハルコンスピア+咒封魂+狂战士の假面+死の针合成 |
| ゲンゲニル | ピナーカ+ホワイトアイ+钢铁の爪+漆黑の玉合成 |
| スレイプニル | 从ダークエンジェル身上掉落 |
| ハイウィンド | 从エンジェルナイト身上掉落 |
| ヴァジュラ | リグ・ヴェーダ+三尖刀合成 |
| アウゲンブリック | メタファー+ゲングニル合成 |
| ニルヴァーナ | 涅 寂静+スレイブニル+ハイウインド合成 |
| | アイアンスピア パイク ピルム サリッサ ビーストハント シルバースアクス コルセスカ ハーブーン フレイムスランス ウィンド ズルトランス ウィンド アドスピア がレイブ ブラチナスピア バルチザン ジャベリン ダマスクスピア ミスリル・アード パルディデント ホーリーランス オリハルコンス アイアーカ 三尖刀 グンブニル スハイウィンド ヴァジュラ アウゲンブリック |

杖类

| 编号 | 武器名称 | 入手方法 |
|-----|---------|-------|
| 160 | アイアンロッド | 商店内购入 |

| 161 | プルームワンド | 商店內购入 |
|-----|-----------|------------------------------------|
| 162 | スパイクロッド | 商店内购入 |
| 163 | 愈しの杖 | 用神木刀强化 |
| 164 | ミスティック | 从魔导士身上掉落 |
| 165 | シルバーロッド | 用アイアンロッド强化 |
| 166 | マジシャンズロッド | 用ブルームワンド强化 |
| 167 | モーニングスター | 用スパイクロッド强化 |
| 168 | ルナワンド | ミスティック+月のカケラ合成 |
| 169 | 祝福の杖 | 用愈しの杖強化 |
| 170 | フレイムロッド | マジシャンズロッド+炎の块合成 |
| 171 | アイスロッド | マジシャンズロッド+冰の块合成 |
| 172 | ライジングロッド | マジシャンズロッド+雷の块合成 |
| 173 | ゲイルスパイク | マジシャンズロッド+风の块合成 |
| 174 | クレイドルワンド | マジシャンズロッド+土の块合成 |
| 175 | プラチナロッド | 用シルバーロッド强化 |
| 176 | ルビーワンド | 用マジシャンズロッド強化 |
| 177 | 禅杖 | 用モーニングスター强化 |
| 178 | カラミティスパイク | モーニングスター+ハルバード+狂战士の假面+巨人の腕合成 |
| 179 | マジックブレイド | 用マジックフレーム强化 |
| 180 | ミストワンド | マジックブレイド+妖封魂+暗の结晶合成 |
| 181 | レイプレイド | マジックプレイド+フェアリーリング+光の结晶合成 |
| 182 | ミスリルロッド | 用プラチナロッド强化 |
| 183 | フォースロッド | 用ルビーワンド强化 |
| 184 | クラッシャー | 用禅杖强化 |
| 185 | マドゥ | クラッシャー+陨铁合成 |
| 186 | カトヤンガ | 称号NO.69的奖品 |
| 187 | キャッツアイ | フォースロッド+魔石のカケラ合成 |
| 188 | 骷髅の杖 | ミストワンド+亡者の头骨+咒封魂合成 |
| 189 | ホーリーロッド | レイブレイド+辉く牙+スライムコア+光の结晶合成 |
| 190 | オリハルコンロッド | 用ミスリルロッド强化 |
| 191 | マテリアルワンド | 用フォースロッド强化 |
| 192 | アルテミスワンド | 骷髅の杖+ホーリーロッド+スプリットソード+月のカケラ合成 |
| 193 | カドゥケウス | キャッツアイ+堕天使の羽+ダークアイ+死花花粉合成 |
| 194 | カウノダキ | カトヤンガ+オリハルコンロッド+ケンネルクォーツ+ネクロストーン合成 |
| 195 | リムリムハンマー | ユネの毛皮+アルテミスワンド合成 |
| 196 | ロドリゲス三世 | 腹话术读本+カドゥケウス合成 |
| 197 | ネメシス | ヘブンズゲート+マテリアルワンド合成 |
| 198 | ルーンプレイド | 称号NO.78的奖品 |

ナックル巻

| 丁ッツ! | 大 | |
|------|-----------|-----------------------------|
| 编号 | 武器名称 | 入手方法 |
| 199 | アイアンナックル | 商店内购入 |
| 200 | バグナグ | 商店内购入 |
| 201 | ナックルガード | 商店内购入 |
| 202 | メリケンサック | アイアンナックル+かにのハサミ合成 |
| 203 | シルバーナックル | 用アイアンナックル强化 |
| 204 | ゴールドフィンガー | 用バグナグ強化 |
| 205 | アダカ | 用ナックルガード強化 |
| 206 | アイアンクロー | 用バグナグ强化 |
| 207 | ボーンナックル | アダカ+兽の骨+亡者の骨合成 |
| 208 | フレイムナックル | シルバーナックル+炎の块合成 |
| 209 | アイスハンド | シルバーナックル+冰の块合成 |
| 210 | サンダーバグナグ | シルバーナックル+雷の块合成 |
| 211 | エアプレイク | シルバーナックル+风の块合成 |
| 212 | ガイアクロー | シルバーナックル+土の块合成 |
| 213 | プラチナナックル | 用シルバーナックル强化 |
| 214 | チエーンナックル | 用ゴールドフィンガー強化 |
| 215 | ジャマハダル | 用アイアンクロー強化 |
| 216 | ホールドフィンガー | チェーンナックル+巨人の腕+トカゲの尻尾+土の结晶合成 |
| 217 | オーガクロー | プラチナナックル+狂战士の假面+龙の爪+高级毛皮合成 |

| 218 | アンバークロー | かにのこうら+溶解液+土の结晶合成 |
|-----|-----------|--------------------------------|
| 219 | ミスリルナックル | 用プラチナナックル强化 |
| 220 | ガトリングナックル | 用チェーンナックル强化 |
| 221 | マジックハンド | 用マテリアルソード强化 |
| 222 | ドラゴンクロー | ムゲンの爪+ジャマハダル+龙の爪合成 |
| 223 | ダークフィンガー | 用ミストワンド强化 |
| 224 | セイントハンド | 用レイブレイド强化 |
| 225 | 0・ナックル | 用ミスリルナックル强化 |
| 226 | グロリアス | 用ガトリングナックル强化 |
| 227 | 玄武の笼手 | 称号NO.144的奖品 |
| 228 | 烈火 | O・ナックル+龙の火炎袋+ブラッディパール+炎の结晶合成 |
| 229 | 烈雷 | O・ナックル+ライジングエッジ+辉く牙+雷の结晶合成 |
| 230 | ナグルファル | ゲロリアス+巨人の腕+铁の齿车+ケンネルクォーツ合成 |
| 231 | シロの指サック | 贤者の书+ダークフィンガー+セイントハンド+ヒヨコ虫の爪合成 |
| 232 | ヴァサルティス | ローズエンブレム+烈火+烈雷合成 |
| 233 | カイザーナックル | 王者の魂+ナグルファル |

ブレイカー类

| 编号 | 武器名称 | 入手方法 |
|-----|----------------|----------------------------------|
| 234 | アイアンブレイク | 商店内购入 |
| 235 | クイックターン . | 商店内购入 |
| 236 | 元月轮 | 商店内购入 |
| 237 | プレイザー | アイアンプレイク+包帯合成 |
| 238 | シルバープレイク | 用アイアンブレイク强化 |
| 239 | アタックコマンド | 用クイックターン強化 |
| 240 | チャクラム | 用元月轮强化 |
| 241 | ダンシングソード | ブレイザー+ロンデル・ダガー+不思议な小箱合成 |
| 242 | ロングホーン | ダンシングソード+小恶魔の角+ヒヨコ虫のトサカ合成 |
| 243 | ファイアバード (2002) | チャクラム+炎の素合成 |
| 244 | アイスブレイカー | チャクラム+冰の素合成 |
| 245 | サンダーブレイク | チャクラム+雷の素合成 |
| 246 | ウィンドプレイク | チャクラム+风の素合成 |
| 247 | ソルブレイカー | チャクラム+土の素合成 |
| 248 | プラチナブレイク | 用シルバープレイク强化 |
| 249 | プイストラクター | 用アタックコマンド强化 |
| 250 | パワーブレイク | プラチナブレイク+猛毒针+毒花粉合成 |
| 251 | ボディープレイク | ブイストラクター+溶解液+毒爪合成 |
| 252 | アンクルホーン | ロングホーン+龙の牙合成 |
| 253 | ミスリルブレイク | 用プラチナブレイク强化 |
| 254 | サイレントクロス | 用ブイストラクター强化 |
| 255 | ファルキーズホーン | アンクルホーン+小恶魔の角+恶魔の角+ヒヨコ虫のトサカ合成 |
| 256 | アウトブレイカー | パワーブレイク+死花花粉+トカゲの舌+士の结晶合成 |
| 257 | ミヅチ | ボディーブレイク+アクアストーン+トカゲのうろこ+冰の结晶合成 |
| 258 | 0・ブレイク | 用ミスリルブレイク强化 |
| 259 | ソニックプレイド | 用サイレントクロス强化 |
| 260 | ドラゴンウィング | ファルキーズホーン+ドラゴンクロー+ホワイトアイ+ダークアイ合成 |
| 261 | ブルードルフィン | 称号NO.18的奖品 |
| 262 | 烈风 | ソニックブレイド+ドラゴンウィング+风の结晶合成 |
| 263 | ノヤ・アイ | O・ブレイク+干里眼+イビルアイ合成 |
| 264 | スダルサナ | 悟りの书+烈风合成 |
| 265 | メビウスリンク | 无限の轮+ノヤ・アイ合成 |

| 犹尖 | | |
|-----|-----------|----------------|
| 編号 | 武器名称 | 入手方法 |
| 266 | アイアンガン | 商店内购入 |
| 267 | ハンドガン | 商店内购入 |
| 268 | ショットガン | 商店内购入 |
| 269 | ムーン・クラッシュ | ショットガン+月のカケラ合成 |
| 270 | シルバーガン | 用アイアンガン强化 |
| 271 | バスターガン | 用ハンドガン強化 |

| 272 ボーンシューター ムーン・クラッシュ+ボーンパウダー+亡者の骨合成 273 アサルトカノン 在収集品商店中交換挟得 274 雷火 シルバーガン+次の块合成 275 冰龙 シルバーガン+水の块合成 276 月光 シルバーガン+雷の块合成 277 风魔 シルバーガン全の 278 碎牙 シルバーガン強化 280 スナイブバスター 用シルバーガン強化 281 シャドウブラスター ブイストラクター+プラチナガン+バジリスク・アイ+毒花粉合成 282 クイックロード クインクレイン + 小駐石+雷の结晶 283 クイックロード クインクレイン+小配石+雷の结晶 284 ミスリルガン 用ブラチナガン強化 285 レールガン 用スナイブバスター強化 286 ソニックガン クイックロード+ガトリングナックル+妖精の羽+风の结晶合成 287 ハイドシーカー アタックコマンド+シャドウブラスター+ホークアイ+水晶体合成 288 ブラックスミス 死の針+漆駅の玉+ネクロストーン+暗の结晶合成 289 オリハルコンガン 用ミスリルガン強化 290 オリハルコンガン 用ミスリルガン強化 291 鷹号枪 オリハルコンガン 292 ドラグライザー オリハルコンガンキーンストーン+カイザーコア+龙の心肚合成 293 ハイドロペイン 魔号枪+炒気機・欠けた石像+冰の結晶合成 294 リボルバーカノン オートマタードラグライザー | | | |
|--|-----|-----------|--------------------------------|
| 274 雷火 シルバーガン+淡の块合成 275 冰龙 シルバーガン+冰の块合成 276 月光 シルバーガン+書の块合成 277 风魔 シルバーガン+書の块合成 278 辞牙 シルバーガン+しの块合成 279 ブラチナガン 用シルバーガン宝化 280 スナイブバスター 用シルバーガン選化 281 シャドウブラスター ブイストラクター+ブラチナガンサバジリスク・アイ+毒花粉合成 282 クインクレイン 用クラッシエソード選化 283 クイックロード クインクレイン+心脏石+雷の结晶 284 ミスリルガン 用ブラチナガン強化 285 レールガン 用スナイブバスター强化 286 ソニックガン クイックロード・ガトメンクル+妖精の羽+风の结晶合成 287 ハイドシーカー アタックコマンド・シャドウブラスター・ホークアイ+水晶体合成 288 ブラックスミス 死の针・漆窯の玉+オクロストーン+暗の结晶合成 289 オリハルコンガン 用ミスリルガン強化 290 オリハルコンガン 用ミスリルガン強化 291 原特位 用レールガン強化 292 ドラグイザー オリハルコンガン+ルーンストーン+カイザーコア+龙の心脏合成 293 ハイドロペイン 魔导枪・参り競・大の合成 294 リボルバーカノン オートマター+ドラグライザー合成 | | | |
| 275 冰龙 シルバーガン+冰の块合成 276 月光 シルバーガン+園の块合成 277 风魔 シルバーガン+園の块合成 278 碎牙 シルバーガン強化 280 スナイブバスター 用シルバーガン強化 281 シャドウブラスター ブイストラクター+ブラチナガン+バジリスク・アイ+毒花粉合成 282 クインクレイン 用クラッシュソード強化 283 クイックロード クインクレイン+心脏石+電の结晶 284 ミスリルガン 用ブラチナガン強化 285 レールガン 用スナイブバスター強化 286 ソニックガン クイックロード+ガトリングナックル+妖精の羽+风の结晶合成 287 ハイドシーカー アタックコマンド+シャドウブラスター・ホークアイ+水晶体合成 288 ブラックスミス 死の針+漆窯の玉+ネクロストーン+暗の結晶合成 289 リネッドファイア アヴァロンの突+铁の齿车+妖精の羽+光の結晶合成 290 オリハルコンガン 用ミスリルガン強化 291 魔骨 用レールガン強化 292 ドラグライザー オリハルコンガン+ルーンストーン+カイザーコア+龙の心脏合成 293 ハイドロペイン 魔骨や+梦幻镜+欠けた石像+冰の结晶合成 294 リボルバーカノン オートマター+ドラグライザー合成 295 リアルビテル | 273 | アサルトカノン | 在收集品商店中交换获得 |
| 276 月光 シルバーガン+雷の狭合成 277 风魔 シルバーガン+団の块合成 278 碎牙 シルバーガン強化 280 スナイブバスター 用シルバーガン強化 281 シャドウブラスター ブイストラクター+ブラチナガン+バジリスク・アイ+毒花粉合成 282 クインクレイン 用クラッシュソード選化 283 クイックロード クインクレイン+心脏石+雷の结晶 284 ミスリルガン 用スナイブバスター強化 285 レールガン 用スナイブバスター強化 286 ソニックガン クイックロード+ガトリングナックル+妖精の羽+风の结晶合成 287 ハイドシーカー アタックコマンド+シャドウブラスター+ホークアイ+水晶体合成 288 ブラックスミス 死の針+漆窯の玉+ネクロストーン+暗の结晶合成 289 リキッドファイア アヴァロンの実+铁の齿车+妖精の羽+光の结晶合成 290 オリハルコンガン 用ミスリルガン強化 291 鷹号枪 用レールガン強化 292 ドラグライザー オリハルコンガン+ルーンストーン+カイザーコア+龙の心脏合成 293 ハイドロペイン 魔号枪+梦幻镜+欠けた石像+冰の结晶合成 294 リボルバーカノン オートマター+ドラグライザー合成 295 Uアルビテル 魔号核+リキッドファイア+ブラックスミス合成 | 274 | 雷火 | シルバーガン+炎の块合成 |
| 277 风魔 シルバーガン+风の块合成 278 碎牙 シルバーガン強化 280 スナイブバスター 用シルバーガン強化 281 シャドウブラスター ブイストラクター+ブラチナガン+バジリスク・アイ+毒花粉合成 282 クインクレイン 用クラッシュソード強化 283 クイックロード クインクレイン+心脏石+雷の结晶 284 ミスリルガン 用ブラチナガン強化 285 レールガン 用スナイブバスター強化 286 ソニックガン クイックロード+ガトリングナックル+妖精の羽+风の结晶合成 287 ハイドシーカー アタックコマンド+シャドウブラスター+ホークアイ+水晶体合成 288 ブラックスミス 死の針+漆窯の玉+ネクロストーン+暗の结晶合成 289 リキッドファイア アヴァロンの実+铁の齿车+妖精の羽+光の结晶合成 290 オリハルコンガン 用ミスリルガン強化 291 魔导枪 用レールガン強化 292 ドラグライザー オリハルコンガン+ルーンストーン+カイザーコア+龙の心脏合成 293 ハイドロペイン 魔导枪+梦幻镜+欠けた石像+冰の结晶合成 294 リボルバーカノン オートマター+ドラグライザー合成 295 Uアルビテル 魔导核+リキッドファイア+ブラックスミス合成 | 275 | 冰龙 | シルバーガン+冰の块合成 |
| 278 碎牙 シルバーガン共一の映合成 279 ブラチナガン 用シルバーガン強化 280 スナイブバスター 用バスターガン強化 281 シャドウブラスター ブイストラクター+ブラチナガン+バジリスク・アイ+毒花粉合成 282 クインクレイン 用クラッシュソード強化 283 クイックロード クインクレイン+心脏石+雷の结晶 284 ミスリルガン 用ブラチナガン強化 285 レールガン 用スナイブバスター強化 286 ソニックガン クイックロード+ガトリングナックル+妖精の羽+风の结晶合成 287 ハイドシーカー アタックコマンド+シャドウブラスター+ホークアイ+水晶体合成 288 ブラックスミス 死の針+漆栗の玉+ネクロストーン+暗の结晶合成 289 リネッドファイア アヴァロンの実+铁の齿车+妖精の羽+光の结晶合成 290 オリハルコンガン 用ミスリルガン強化 291 鷹号枪 オリハルコンガンナルーンストーン+カイザーコア+龙の心脏合成 293 ハイドロペイン 鷹号枪+梦幻镜+欠けた石像+冰の结晶合成 294 リボルバーカノン オートマター+ドラグライザー合成 295 Uアルピテル 魔导校+リキッドフィイナイブ・フィナイブ・ブラックスミス合成 | 276 | 月光 | シルバーガン+雷の块合成 |
| 279 ブラチナガン 用シルバーガン選化 280 スナイブバスター 用バスターガン選化 281 シャドウブラスター ブイストラクター+プラチナガン+バジリスク・アイ+毒花粉合成 282 クインクレイン 用クラッシェソード選化 283 クイックロード クインクレイン+心脏石+雷の结晶 284 ミスリルガン 用ブラナナガン選化 285 レールガン 用スナイブバスター强化 286 ソニックガン クイックロード+ガトリングナックル+妖精の羽+风の结晶合成 287 ハイドシーカー アタックコマンド+シャドウブラスター+ホークアイ+水晶体合成 288 ブラックスミス 死の针+漆窯の玉+ネクロストーン+暗の结晶合成 289 リネッドファイア アヴァロンの実+铁の齿车+妖精の羽+光の结晶合成 290 オリハルコンガン 用ミスリルガン強化 291 鷹号枪 オリハルコンガン+ルーンストーン+カイザーコア+龙の心脏合成 293 ハイドロペイン 鷹号枪+参幻镜+欠けた石像+冰の结晶合成 294 リボルバーカノン オートマター+ドラグライザー合成 295 Uアルビテル 魔号を・リネッドファイア・ブラックスミス合成 | 277 | 风魔 | シルバーガン+风の块合成 |
| 280 スナイブバスター | 278 | 碎牙 | シルバーガン+土の块合成 |
| 281 シャドウブラスター ブイストラクター+ブラチナガン+バジリスク・アイ+毒花粉合成 282 クインクレイン 用クラッシュソード强化 283 クイックロード クインクレイン+心脏石+雷の结晶 284 ミスリルガン 用ブラチナガン强化 285 レールガン 用スナイブバスター强化 286 ソニックガン クイックロード+ガトリングナックル+妖精の羽+风の结晶合成 287 ハイドシーカー アタックコマンド+シャドウブラスター+ホークアイ+水晶体合成 288 ブラックスミス 死の针+漆窯の玉+オクロストーン+暗の结晶合成 289 リネッドファイア アヴァロンの突+铁の齿车+妖精の羽+光の结晶合成 290 オリハルコンガン 用ミスリルガン強化 291 原导枪 オリハルコンガン+ルーンストーン+カイザーコア+龙の心脏合成 292 ドラグライザー オリハルコンガン+ルーンストーン+カイザーコア+龙の心脏合成 293 ハイドロペイン 魔导枪+参幻镜+欠けた石像+冰の结晶合成 294 リボルバーカノン オートマター+ドラグライザー合成 295 Uアルビテル 魔导核+リキッドファイア+ブラックスミス合成 | 279 | プラチナガン | 用シルバーガン强化 |
| 282 | 280 | スナイプバスター | 用バスターガン强化 |
| 283 クイックロード クインクレイン+心脏石+雷の结晶 284 ミスリルガン 用ブラチナガン強化 285 レールガン 用スナイブバスター强化 286 ソニックガン クイックロード+ガトリングナックル+妖精の羽+风の结晶合成 287 ハイドシーカー アタックコマンド+シャドウブラスターホークアイ+水晶体合成 288 ブラックスミス 死の针+漆黑の玉+ネクロストーン+暗の结晶合成 289 リネッドファイア アヴァロンの突+铁の齿车+妖精の羽+光の结晶合成 290 オリハルコンガン 291 厩号枪 292 ドラグライザー 293 ハイドロペイン 294 リボルバーカノン オートマター+ドラグライザー合成 295 Uアルビテル 魔导核+リキッドファイア+ブラックスミス合成 | 281 | シャドウブラスター | ブイストラクター+プラチナガン+バジリスク・アイ+毒花粉合成 |
| 284 ミスリルガン 用ブラチナガン強化 285 レールガン 用スナイブバスター強化 286 ソニックガン クイックロード+ガトリングナックル+妖精の羽+风の结晶合成 287 ハイドシーカー アタックコマンド+シャドウブラスター・ホークアイ+水晶体合成 288 ブラックスミス 死の針+漆窯の玉+ネクロストーン+暗の结晶合成 289 リキッドファイア アヴァロンの突+铁の齿车+妖精の羽+光の结晶合成 290 オリハルコンガン 用ミスリルガン強化 291 鷹号枪 用レールガン強化 292 ドラグライザー オリハルコンガン+ルーンストーン+カイザーコア+龙の心脏合成 293 ハイドロペイン 魔号枪+梦幻镜+欠けた石像+冰の结晶合成 294 リボルバーカノン オートマター+ドラグライザー合成 295 Uアルビテル 魔号核+リキッドファイア+ブラックスミス合成 | 282 | クインクレイン | 用クラッシュソード強化 |
| 285 レールガン | 283 | クイックロード | クインクレイン+心脏石+雷の结晶 |
| 286 ソニックガン クイックロード+ガトリングナックル+妖精の羽+风の结晶合成 287 ハイドシーカー アタックコマンド+シャドウブラスター+ホークアイ+水晶体合成 288 ブラックスミス 死の针+漆窯の玉+ネクロストーン+暗の结晶合成 289 リキッドファイア アヴァロンの实+铁の齿车+妖精の羽+光の结晶合成 290 オリハルコンガン 291 鷹号枪 182 ドラグライザー 292 オリハルコンガン+ルーンストーン+カイザーコア+龙の心脏合成 293 ハイドロペイン 294 リボルバーカノン 295 Uアルビテル 295 Uアルビテル | 284 | ミスリルガン | 用プラチナガン強化 |
| 287 | 285 | レールガン | 用スナイブバスター强化 |
| 288 ブラックスミス 死の针+漆窯の玉+ネクロストーン+暗の结晶合成 289 リキッドファイア アヴァロンの実+铁の齿车+妖精の羽+光の结晶合成 290 オリハルコンガン 用ミスリルガン強化 291 魔导枪 用レールガン強化 292 ドラグライザー オリハルコンガン+ルーンストーン+カイザーコア+龙の心脏合成 293 ハイドロペイン 魔导枪+梦幻镜+欠けた石像+冰の结晶合成 294 リボルバーカノン オートマター+ドラグライザー合成 295 Uアルピテル 魔导核+リキッドファイア+ブラックスミス合成 | 286 | ソニックガン | クイックロード+ガトリングナックル+妖精の羽+风の结晶合成 |
| 289 リキッドファイア アヴァロンの家+铁の齿车+妖精の羽+光の结晶合成 290 オリハルコンガン 用ミスリルガン強化 291 魔导枪 用レールガン強化 292 ドラグライザー オリハルコンガン+ルーンストーン+カイザーコア+龙の心脏合成 293 ハイドロペイン 魔导枪+梦幻镜+欠けた石像+冰の结晶合成 294 リボルバーカノン オートマター+ドラグライザー合成 295 Uアルピテル 魔导核+リキッドファイア+ブラックスミス合成 | 287 | ハイドシーカー | アタックコマンド+シャドウブラスター+ホークアイ+水晶体合成 |
| 290 オリハルコンガン 用ミスリルガン強化 291 魔导枪 用レールガン強化 292 ドラグライザー オリハルコンガン+ルーンストーン+カイザーコア+龙の心脏合成 293 ハイドロペイン 魔导枪+梦幻镜+欠けた石像+冰の结晶合成 294 リボルバーカノン オートマター+ドラグライザー合成 295 Uアルピテル 魔导核+リキッドファイア+ブラックスミス合成 | 288 | ブラックスミス | 死の针+漆黑の玉+ネクロストーン+暗の结晶合成 |
| 291 魔导枪 用レールガン強化 292 ドラグライザー オリハルコンガン+ルーンストーン+カイザーコア+龙の心脏合成 293 ハイドロペイン 魔导枪+梦幻镜+欠けた石像+冰の结晶合成 294 リボルバーカノン オートマター+ドラグライザー合成 295 Uアルピテル 魔导核+リキッドファイア+ブラックスミス合成 | 289 | リキッドファイア | アヴァロンの实+铁の齿车+妖精の羽+光の结晶合成 |
| 292 ドラグライザー オリハルコンガン+ルーンストーン+カイザーコア+龙の心脏合成 293 ハイドロペイン 魔导枪+梦幻镜+欠けた石像+冰の结晶合成 294 リボルバーカノン オートマター+ドラグライザー合成 295 Uアルビテル 魔导核+リキッドファイア+ブラックスミス合成 | 290 | オリハルコンガン | 用ミスリルガン強化 |
| 293 ハイドロペイン 魔导枪+梦幻镜+欠けた石像+冰の结晶合成 294 リボルバーカノン オートマター+ドラグライザー合成 295 ∪アルビテル 魔导核+リキッドファイア+ブラックスミス合成 | 291 | 魔导枪 | 用レールガン强化 |
| 294 リボルバーカノン オートマター+ドラグライザー合成 295 Uアルピテル 魔导核+リキッドファイア+ブラックスミス合成 | 292 | ドラグライザー | オリハルコンガン+ルーンストーン+カイザーコア+龙の心脏合成 |
| 295 リアルピテル 魔导核+リキッドファイア+ブラックスミス合成 | 293 | ハイドロペイン | 魔导枪+梦幻镜+欠けた石像+冰の结晶合成 |
| The state of the s | 294 | リボルバーカノン | オートマター+ドラグライザー合成 |
| 296 アルゲマイン スピリチュアル+ハイドロペイン合成 | 295 | Uアルビテル | 魔导核+リキッドファイア+ブラックスミス合成 |
| | 296 | アルゲマイン | スピリチュアル+ハイドロペイン合成 |

| 镰类 | | |
|-----|-----------|---------------------------------|
| 编号 | 武器名称 | 入手方法 |
| 297 | アイアンサイス | 商店内购入 |
| 298 | デモニックサイズ | 商店內购人 |
| 299 | ボーンサイス | アイアンサイス+亡者の骨+暗の素合成 |
| 300 | シルバーサイス | 用アイアンサイス强化 |
| 301 | デスサイス | 用デモニックサイス强化 |
| 302 | テスタメント | シルバーサイス+契约书合成 |
| 303 | フレアバレル | シルバーサイス+炎の块合成 |
| 304 | アクアシックル | シルバーサイス+冰の块合成 |
| 305 | フォトンエッジ | シルバーサイス+雷の块合成 |
| 306 | 真空の镰 | シルバーサイス+风の块合成 |
| 307 | ディゲノート | シルバーサイス+土の块合成 |
| 308 | プラチナサイス | 用シルバーサイス强化 |
| 309 | ソウルサッカー | 用デスサイス強化 |
| 310 | 首狩りガマ | 用ハーブーン強化 |
| 311 | ダマスクスサイス | プラチナサイス+ダマスクス合成 |
| 312 | エインファントム | 首狩りガマ+亡者の头骨+暗の结晶 |
| 313 | クレセントムーン | ソウルサッカー+フェアリーリング+月のカケラ+光の结晶合成 |
| 314 | ミスリルサイス | 用ブラチナサイス强化 |
| 315 | 处刑人の镰 | 用ソウルサッカー強化 |
| 316 | カマイタチの腕 | 处刑人の镰+真空の镰+こうもりの牙+风の结晶合成 |
| 317 | フィンブレイン | ミスリルサイス+アクアストーン+トカゲのうろこ+冰の结晶合成 |
| 318 | 死神の镰 | 从死神身上掉落 |
| 319 | オリハルコンサイス | 用ミスリルサイス強化 |
| 320 | ルイゼット | 用处刑人の镰強化 |
| 321 | ギーナの大镰 | オリハルコンサイス+ケンネルクォーツ+イビルアイ+钢铁の爪合成 |
| 322 | ハデス | 死神の镰+堕天使の羽+恶魔の角+暗の结晶合成 |
| 323 | ヘルヘイム | ギーナの大镰+ハデス合成 |
| 324 | G・O・Hレプリカ | 在收集品商店中交换获得 |
| 325 | ゲート・オブ・ヘル | G·O·Hレブリカ+ヘルヘイム+さびた指轮合成 |
| 326 | G · O · H | 圣女の泪+G・O・Hレブリカ+さびた指轮合成 |

CELLER ELLER

《道具收集者》是一款由5pb推出的以道具收集为主题的游戏,游戏中玩家要用各种道具炼金、分解、调合、精制,然后利用这些道具从邪恶势力手中拯救王国。本作道具的收集要素有1000种之多,完全可以满足部分玩家的收集欲望。另外在这款游戏中请到了各大有名声优,恋声癖们也可以来玩一玩,很不错的。

文/GOINGAMER DREAMO 美編/大狐狸

道具收集者 E



| 方向键 | 移动 |
|-----|--------|
| A键 | 确定对话调查 |
| B键 | 取消步行 |
| 选择键 | 略过对话 |
| L键 | 文字拼写 |
| R键 | 道具栏 |
| ×键 | 菜单 |

Spell-Gesture fact



笔輸入アフィリア文字后才能完成。



イクスト是用来从魔物身上获得道具的魔法。基本使用流程为:靠近魔物;按住L键锁定魔物;在按住L的同时, 书写イクスト对应的アフィリア文字;魔法发动,魔物掉落道具后逃跑。



1921 ANNIL

无论是魔法还是魔物都存在着属性。当魔法属性与魔物属性不同时,魔物将不会掉落道具。比如,对付土属性的魔物时,土、火、以及水属性的イクスト魔法才有效。此外,L键锁

定魔物后,魔法阵会逐渐变小直至消失,按方 向键的"上"能够重新注入魔力, 使魔法阵大 小恢复。







配合魔力注入维 持住魔法阵的同时, 用魔法连续命中被锁 定的魔物,能够一次 获得大量道具,而且 获得稀有道具的几率 也会提高。

调合炼金: 将 2-3个材料进行组合 搭配, 然后按住L键 在下画面输入提示文

字,即可进行调合炼金,作成新的道具。炼金 的失败几率相对较高, 必须谨慎行事。

精制: クオリア値(质) 相对较低的情况 下,可以去商店购买精制药对道具进行精制, 生成高品质的道具。

分解: 在商店购买分解药后, 便能对道具 进行分解。分解后的道具会变成基础素材,以 后还能继续进行调合炼金。



ベルヌアイテム: 游戏中登场的实际道具 数量足有1000个以上,其中包括由玩家自己设 计的道具ベルヌアイテム。作成的道具利用通 信机能,可以赠送给朋友,同时道具上的作者 名、注释等都会保留下来。



アフィリア文字共对応10个数字与26个字 母。0~10的对应文字只有在调合炼金时以及回 答游戏后期的一些谜题时才会运用到。

- A: 使用水のイクスト
- B: 使用调合炼金术
- C: 提升角色的移动速度
- D: 停止魔物当前的行动
- E: 使用火のイクスト
- F: 使用调合炼金术
- G: 呼出ゲリモア词曲
- H: 使用调合炼金术
- 1: 呼出道具栏
- J: 使用调合炼金术
- K: 使用调合炼金术
- L: 使用调合炼金术
- M: 使用调合炼金术
- N:使用调合炼金术
- 0: 恢复体力
- P: 使用调合炼金术
- Q: 使用调合炼金术
- R: 使用调合炼金术
- S: 消除脚步声
- T: 使用调合炼金术
- U: 降低魔物移动速度
- V: 发动隐形效果
- W: 瞬间回到大地图
- X: 使用土のイクスト
- Y: 使用调合炼金术





战斗: 游戏中与阿尔法议会的战斗屈指可 数。玩家需要在左下时间槽归0之前。连续两次 输入上屏的提示文字,发动魔法攻击。一旦输 入失败,或者时间用尽前没有完成输入,则轮 到对方攻击。





学院宿舍:游戏中的时间设定往往起着举 足轻重的作用, 比如一些剧情触发以及调合炼 金等等都会对时间方面做一些限制, 玩家所要 做的便是回宿舍睡一觉,然后出门办事。







道具店: アフィリア城 下町和王立アフィリア魔 法学院共有四大道具店, 为玩家提供炼金的基本素 材。虽然店内没有详细说 明,不过可以看出每个道 具店所卖的东西都有对应 的分类,包括杂货、武器 防具、首饰矿物以及炼金 素材等等。随着剧情的推

进, 店内的道具也会更新, 建议经常回来过日一 下。此外, 在购买大量道具的同时还能获得店主 的奖品,可谓一举两得。

游戏中获取素材的方法大致分为5类,调合 炼金、精制、分解、拾取以及魔物掉落。散落 在世界各地的素材会以闪光的形式来吸引玩家 注意,但也有部分素材会以不够醒目的方式摆 放在地图中, 这就需要玩家仔细搜寻了。在调 合炼金失败后, 配方所用到的素材会在原来的 获得地点刷新, 玩家得重新集齐后继续炼金, 因此调合炼金前一定要记得存盘。部分唯一素 材调合炼金是不会失败的,可以无限次重试。





調査下图的藍色圆圈リリックポイント可 以推动剧情的发展。进入存在リリックポイン h 的区域后,会出现提示音,踩到圆圈上按确 定键后触发剧情事件。





道具注释页面右上的クオリア值表示的是

PAT-PUM PAGAA Decom BE OCEMPOSEST-SQUES STYCOME PAGASE STYCOME PAGASE DECOMPOSES STATES

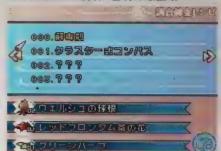
TO THE WAY OF THE PARTY OF THE

道具品级,以五星标记 划分为5个等级。通过精 制能提升クオリア值, 同时该道具的名称以及 参数也会产生变化。比如 ドリリル精制到5级后, 变成ハイ・ドリリル, 游戏中可用来破坏挡路 的巨石。



游戏中只要是出现过一次的炼金配方,会被记录下来。以后进行调合炼金时,选择参照

レシビ,或者用触控笔点击屏幕右下角的 RECIPE选项,可使用已有的配方直接合成,省 去了烦琐的步骤。不过,即使没有配方,玩家 也可以通过自己摸索,合成新的道具。



手中的道具是通往亲亲的钥匙



听说超古代文明博物馆今日开张,リット等人本打算去参观一下,不过ビケ却提不起兴趣,硬要带着大家去瞧瞧父亲工作间的那艘"类似宇宙飞船的东西"。抱着好玩的心态,三人进入了"宇宙船"。一阵胡乱操作,飞船竟然启动了……飞船哐当哐当地打了几个滚后,终于停下了。三人害怕地跑出船舱,发现这里已不是刚才的后山,而且还有一座从未见过的城市伫立在远处……难道刚才进行了时空穿梭?先前往城市一探究竟再说……



さっきの町に行ってみよう 用触控笔选择城下町的大桥,进入城内。 町を调べてみよう

站到地区下方的蓝色圆圈处按确定键触发



剧情。

看到奇装异服的人群,ピケ好奇地拿出手机拍照,结果让骑士团长当成可疑分子给关了起来。有预言称,1000年前的邪恶魔法师"マグナュースト"即将复活,此时神圣的魔法师会乘坐流星从天而降,赶来拯救整个アフィリア王国。国王为了确认三人的身份,让他们在"グライム・タブレット"上写下自己的名字,如果发出白色耀眼的光芒,便说明ピケ等人是无辜的。ピケ写下了自己的名字,结果却没有任何反应,这是为什么?难道必须使用当地文字才行……

谁か辞书を持つていないかな

アフィリア城城门前向下走→太阳の广场 右下→蓝色圆圏处触发剧情。遇到了刚才与龙 人对峙的少女"レム",向她借到字典。此时 需要按照上画面的书写方法在下画面用触控笔



依葫芦画瓢。右下菜单增加"グリモア辞典" 选项。到了第二天,测试正式开始。按照上画 面的筆画在下画面照原样划。"グライム・タ ブレット"散发出白色光芒,三人顺利的通过 的考验。不过骑士团长ギル却不相信他们是神 圣魔法师,要求三人现场使用一次魔法,结果 光靠打火机就糊弄了讨去……





三人被当作救世主,送往魔法学院进修, 事件后获得"1000ピクル"。课上,不会魔法 的三人受到了同学们的嘲笑, 咽不下这个口气 的ピケ再次拿出打火机忽悠大家,不过点了两 下竟然没油了。下课后,老师给大家布置了课 后作业、为了完成作业、ピケ只能去向人借教 科书学习魔法……

教科书は谁からもらえば……

前往学院1F,与走廊下蓝头发的ディード リア对话

研究室で教科书をもらおう

前往学院2F右端的圆圈处触发事件 リットに教科书を渡そう

从1F来到室外的魔法学院中庭, 向南走进

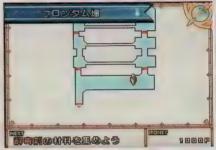
入咖啡馆。这里与フィリップ发生口角、两人 打赌、看谁制作的"解毒剂"クオリア(质) 值更高。

解毒剤の材料を集めよう

首先去搜集解毒剂的材料,询问学院2F 黄发的アーサー。材料为"ウェルシュの球 根""レッドフロンタム茶の花""ゲリー ンハーブ",推荐到城市左边的"フロンタ ム田"采取。フロンタム田:

レッドフロンタム茶の花: 调查向上第二 排的右侧。

ウェルシュの球根: 入口处泥土地的右侧 グリーンハーブ: 生长在地图左侧的作物上







リットのところにもどろう!

收集完成后回学校2F,进入圆圈触发剧 情。(大地图石上角)



ユニコーンの角を探すか……

魔法咒文心须用独角兽的角书写才有效, 向魔法学院1F走廊的ディードリア询问详情。

お店とかにはないのかな?

出学院中庭, 前往咖啡店所在区域的蓝色 圆圈内触发剧情,获得独角兽的角。进入理学 室, 开始炼金调合的教学。在知道配方的前提 下,将相应素材放入魔法阵的三个槽内,就能 合成目标道具;不过在不知道配方的情况下也 可进行调合, 有可能会发现新的配方。道具准 备完毕后按住上键, 画面变暗, 然后按照上画面 的アフィリア文字书写, 炼金成功。首先按照 配方制作一个解毒剂。

精制术でクオリア値を5に!

要提高道具的クオリア値, 也就是"质", 必须对道具进行精制。前往学院中庭南端的商 店购买精制药。回1F的理学室对解毒剂进行精 制。将解毒剂和精制药拖入魔法阵中、操作方 法与合成一样。精制多次,将解毒剂右上的五 星クオリア値炼至五颗。

教室でフィリップと对决だ

前往学院2F的教室与フィリップー决胜分。





课外教学前会习得イクスト魔法。

按住L键锁定魔物、然后在下画面划出提示 的アフィリア文字, 即可使用イクスト魔法。主 要作用是让魔物掉落道具。如果忘记了文字的 书写方法,请参看右下菜单中的"GRIMOIR" 选项。



カーバンクルを探すか

前往森林中部对白色狐狸状的魔物使用刚 才习得的"火のイクスト"有几率获得仟务道 具"カーバンクルの赤水晶"。

为了报答ティム老师的教学提示, エリス 将三人如何乘坐时光机来到这个时代的事告诉 了他。 意外的是, ティム老师非但没有吃惊, 还说这时光机是自己造的……

まず、さびた铁を探そう!

ティム老师又布置了新的课题。きびた 铁: 在森林中的木桥上, 没有闪光提示, 需要 仔细确认。

ルーディアに闻いてみるか

与ブリーリアの森入口的ルーティア対 话, 支付15ピクル获取情报。

ティムタムの树に行こう

进入森林最深处, 与上画面"X"记号处的 矮人ゴティバレス对话进入战斗。在左下的规 定时间内, 连续正确书写两次魔法咒文后开始 攻击, 书写失败则受到攻击。



战后获得道具"ティムタムドロップ" 早くコンパスを作みう

回学院的理学室,按照配方"クラスター 式コンパス"进行炼金调合。

コンパスを先生に渡そう

前往学院2F的蓝色圆圈处触发剧情。





国王找来ピケ等人,希望他们帮助解决国内莫名其妙的流行病,只要感染上这种病就会一睡不醒,陷入长眠,而且据说这病与黑魔女有关。回到教室,ピケ从同学那儿得知,原来レム是黑魔女,因此一直受到别人的排挤。

レムは城下町に行ったのか

前往アフィリア城下町的月の广场左侧触 发事件。

洞窟の奥に行こう

前往アフィリアクリフの洞窟、帮レム取 回她奶奶的东西。

进入洞窟深处,找到龙人アンヘル,与其 对话后发生战斗。战斗方式与森林第一战相 同,在左下的时间限制内,将上屏文字连续输 正确2次后展开攻击。击退龙人后获得"シルフ の息吹"。





三つの材料を集めよう

制作"精灵のアミュレット"需要収集三 种素材"ハーブの粉末药""火トカゲの爪の アカ"和"とけない冰"。

"ハーブの粉末药"可以从"フロンタム田"上方放置工具的地方捡到。

"火トカゲの爪のアカ"调査ブリーリア の森中部,与矮人战斗处的火焰。

"とけない冰" 调査アフィリアクリフの 洞窟右路深处的结晶。

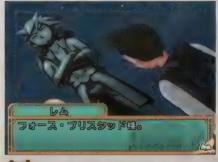
夕方に森に行けばいいのか

集齐素材后,回学校宿舍睡到傍晚,然后 进入ブリーリアの森的蓝色圆圏内触发事件。

完成"精灵のアミュレット",レム叫ピケ晩上到月の广场,必须将"精灵のアミュレット"设置到广场上才能消除诅咒。

夜に月の广场で集合か

回学生宿舍睡到晚上,前往月之广场与レム会面。在这里ピケ见到了传说中的英雄フォース・ブリスタッド的雕像,怎么觉得在哪里见过呢……这里获得"黄色の电气石"。





据说城内出现了魔物,引起一阵骚乱。魔物怎么会无缘无故地跑到城内来?课上,ティ



ム老师大赞アーサー的素描作品美妙绝伦。アー サー告诉ピケ、他所画的独角兽就在中州岛出 没、ピケ决定跟着アーサーー起前往中州岛见 识见识。

前往地图上的"大アフィリアの泷の中州 岛", 在这里见到了アーサー所说的独角兽。

ニンジンと干し草を探そう

两人为了和独角兽成为朋友, 便去寻找独 角兽的食料。

干レ草: 调查中州岛下方区域的草地获得 干し草。

ニンジン: 调査フロンタム田入口处的泥 土地获得。回中州岛给独角兽喂食。剧情后, エリス慌张地跑来、听说国王召集神圣魔法师 有要事相谈。原来, 城内的魔物暴动, 给民众 带来不少困扰, 国王打算派ピケ三人参与骑士 团的巡查队, 消除民众的不安。

夜に城门前に集合か

回学生宿舍睡到晚上,前往アフィリア城 门口集合。

じゃあ魔法学院を见回るか……

前往学院中庭的咖啡馆前触发剧 情。アーサー找到ピケ、问他了不了解控制 魔物的道具。ピケ自然是一头雾水,不过拜



他所赐,ピケ想到一个好主意,只要有控制 魔物的道具,不就可以让他们都乖乖回到中 州岛了么……

谁かに闻いてみるか……

与魔法学院中庭女神像外的ディードリア 对话, 询问道具合成方法。

图书馆へ行つてみるか

进入城内的图书馆, 在最上排书架的右 側找到"みちびきの笛"的配方=フローラ ルフラワー+高い音をたてるもの+笛となる もの

ティム先生に话を闻こう

前往学院2F向ティム老师询问材料的获得 方法。

材料を集めて笛を作ろう

高い音をたてるもの: 也就是"サイレン 咒符",可以从太阳の广场的行商人外购入。

笛となるもの: 学院的道具店购买"オカ リナ" (100ピクル)

フローラルフラワー: 調査中州岛下路的 花地

回学院理学室合成"みちびきの笛"。合 🐠 成的限定时间段为傍晚, 回学生宿舍睡一觉 再来。



アーサーに教えてあげよう

合成笛子后, 前往学院咖啡厅前触发剧 情。同学们都怀疑魔物是アーサー带进城内 胡闹的。

中州岛に行ってみるか

前往大アフィリアの泷の中州岛发生剧 情。原来魔物确实是アーサー引进城的、他本 想和魔物们成为朋友, 反倒弄巧成拙。ピケ回 城,用导引之笛将魔物们带回中州岛。谁知半 路却遇到了"ハルパー"的阻扰。战斗后获得 "ユニコーンのらせん角"。



从ティン老师处得知、トライトバル号的 重要部件"电磁波スピナー"需要三种素材, ウォードルティスの泪、碧ガラスのうろこ和 ユニューンのらせん角。

ピケ来到咖啡馆本想饱餐一顿,却撞上两 位厨艺高人火拼、咖啡馆的シスレイ与食堂大 妈ミーヤ决定在第二天进行料理对决。"如果 帮我获得胜利,你就能在这里吃1年白食""交 给我吧!"ピケ应了下来。



超高级食材を集めてくるか…

超高级シャズアンチェリ─: クレイムド 放牧场右边的树下

超高级ケーバチのはちみつ: クレイムド 放牧场下路的树丛中

超高级オシリスソルト: 与アフィリア城 下町东南的"料理好きな女性"对话获得"オ シリスソルト",然后回去精制。

食材をシスレイに渡すか

集齐后,前往咖啡厅触发剧情。シスレイ 由于成绩退步,被老师喊去训斥了,稍后再来。

寄で何か食べたいな…

回学生宿舍休整片刻, 触发剧情, 晚上前





レイ要求三日之后再赛一场。

3色ペッパーを作るか

白ペッパー 与 赤ペッパー: フロンタム 田左路的茶树上

绿ペッパー: フロンタム田右路上去, 石 破后面。

回理学室调合"3色ペッパー"

シスレイ的母亲ミーヤ患上了カラソムニ ア、倒下了。为了继承她的意志、シスレイ决 定继续完成料理。

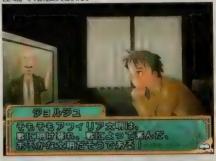
残りの素材は牧场にあるな

タタピカ:クレイムド放牧场右下建筑物 旁的手推车附近。

取得道具后、与自恋的ヨハネス战斗、获 得スターリーフ。

カンペキスパイスを作ろう

回学校理学室合成カンペキスパイス, 前 往咖啡馆触发剧情。





エリス打算向ルーク告白,又不好意思开 口。便找到ピケ等人,希望他们帮忙收集ルー ク的个人情报。

ティム先生なら知ってるかも

与学校2F右侧房间的ティム老师对话,得 知ルーク正在研究カラソムニア病的治愈方法。

ルークをさがすか…

前往学院大门口的ペンシルブリッジ触发 剧情。ピケ缠着ルーク,要求帮助他一起完成 カラソムニア的疫苗。

夕方にまた海岸を调べよう

前往左上方的区域触发剧情。为了完成治疗カラソムニア病的的疫苗需要材料モコロオオクラゲ。调查沙滩左侧地上的黄色水母。前往下路的码头,在右边沙滩处捡起地上绿色的物品"圣典"。



ヒュドラに会いにいこう

从右路绕到ヒュドラ栖息的山洞,进去与 它对话。

ヒュドラにアイテムを渡そう

ヒュドラ答应将"ヒュドラの巢の断片" 交出来,不过有个条件,需要用以下9种素材交 换。9个头要9样东西,一句话都要说九遍。

ロングソード

ゴールドチェーン

ブラックスト―ン

アカネ草

スチールアーマー

バトルハンマー

ローヤルゼリー

ホーリープレート

真珠のネックレス

以上道具都可以从城下町的三个商店以及 学院的商店中购入。将其全部交给ヒュドラ, 获得"ヒュドラの巢の断片"

ウンディーネのしずくか…

ウンディーネのしずく: 晩上前往アフィリアクリフの洞窟右上, 用魔法 "水のイクスト" 攻击湖边的水精灵, 有小几率掉落。



巢の断片を分解しよう

将ヒュドラの巢の断片进行分解。然后引 用配方137合成"试作ワクチン"。

终于完成了试作型疫苗,可惜测试之后却 一点效果也没有,而エリス的告白也以悲剧收 场……

另一方面,沉睡干年的マグナコースト正 在慢慢复苏……



以前获得的"くもり水晶"变成了"蓝水晶", レム想帮ピケ将水晶制作成垂饰, 不过 之前得先去搜集材料。

ペンダントの材料を集めるか

从城下町的商店购入"银粘土"。

前往城下町的 "スト―ンフレイヤ" 与上方的大妈对话, 购入 "サンティナのツル" (80ピクル)。

学院にもどるか

回学院的"ペンシルブリッジ"触发剧情。リット将超古代文明博物馆的壁画与石板画讲行对比后,发现有微妙的违和感……

まずはこの石版を调べるか

调查面前的石板,然后前往以下6处地方,



调查石板。

フロンタム田

ブリーリアの森

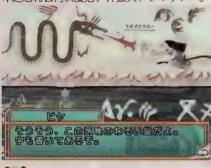
大アフィリアの泷の中州岛

アフィリアクリフの洞窟(需要在城下町 购买冷气の指轮)

クレイムド放牧场(需要购买草刈りカマ, 从上路进入)

ネイユ岛

回"ポッド坠落地点"触发剧情。通过对比,两人发现刚才拍下的石板画与超古代文明博物馆的壁画大致相符。从其中包含的讯息得知,一千年前打倒邪恶魔法师マグナュースト的正是ピケ的父亲。不过,博物馆中的壁画还隐藏着更深一层的信息,"マグナコースト千年之后将会再次复活,并毁灭アフィリア"。





ルーティア慌慌张张地跑到咖啡馆,说自己一直随身带着的小ミニー不见了。"谁能告诉我小ミニー藏在哪,我就破例支付他1ピクル!""1ピクル!?你也太吝啬了!"好吧,朋友再怎么抠门,终究也是朋友,ピケ帮忙帮到底。





ピカピカスライムを作るか

据说ピカピカスライム能将ミニ―给引出 来……

スライムの素: 在太阳の广场的アイテム 屋处胸入

ヒカリ菌: 大アフィリアの泷の中州岛的 洞窟内获得

固形剂: 学院道具店购买

集齐材料后,晚上前往理学室合成ピカピ カスライム。

できたぞ! カフェに戻ろう

前往咖啡馆前触发剧情。等了几个小时, 结果:二一还是没有出现。



ブリーリアの森に行くか

前往ブリーリアの森中部,触发剧情。ルーティア拥有能让人听懂魔物说话的能力。询问森林中的魔物后,他说看到了ミニー,不过相关情报需要拿道具跟它交换。遇上一个比ルーティア更唯利是图的家伙……

オノの作り方を调べるか…

与学院2F的ディードリア对话得知配方。 铁のまさかり: 商店购入 バルダンパウダー: 商店购入

ッタンハリター: 商店购入 豪腕の枝は森にあるかも

前往ブリーリアの森 中部、在最深外触发 剧情, 获得豪腕の枝。

オノを作らないと

回理学室合成バルタンのオノ, 然后将其 精制,把クオリア值提升到5星。

早くオノをパクシーに渡そう

前往ブリーリアの森 中部与魔物对话触发 剧情。向西行、调查地图上标记的地方获得: ニーのクスリA。



向南移动,调查地图标记的地点获得: ニーのクスリB; 向西北方移动, 调香标记区 域获得ミニーのクスリC。 剧情后进入战斗、 原来ミニー是ルーティア的母亲转生的。她之 所以一直未将事实告诉ルーティア, 是因为白 己身为魔物,平均寿命只有二十年,她不忍心 再让ルーティア体会到失去母亲的痛苦……

クスリを调合炼金しよう

将刚才森林内获得的ミニーのクスリA、ミニー のクスリB、ミニーのクスリC进行调合炼金、合成 逆行药。此时身上的蓝水晶吊坠变成了绿水晶吊坠。





フィリップ的哥哥シャルル自从去了ジル エ火山后音讯全无、ピケ决定帮忙寻找シャル



ル的下落……

フィリップはどこだろう… 前往学院的ペンシルブリッジ触发剧情 火山に向かおう

前往森林西北方的巨石前触发剧情。魔物 答应移开岩石,不讨依然需要用道具交换。

パクシーにアイテムを渡そう

よく切れるクレイモア: 将ボロボロのクレ イモア (フロンタム田获得) 精制后获得。回森 林岩石前将精制道具交给パクシー, "岩石"竟 然自己跑路了,又被这家伙给忽悠了……

ジルエ火山に向かおう!

向左行进入火山, 向东北方走到尽头, 来 到火山口、发现フィリップ的哥哥倒在地上, 看来是累垮了。

魔法ギルドに行ってみよう!

前往魔法工会, 在学院的右上方。继续前 往火山触发剧情, 与矮人ゴティバレス战斗, 拿回被偷走的ファイアイーター。余下的材料 被藏在火山的几处地方,需要另外去寻找。

光のチリ与ドロドロマグマ: 掉落在火川 口的边缘地区, 此处右下有个配方商人。

クードゥルカニの泡:回城购买ドリリル、 将其精制成ハイ・ドリリル、然后用它破坏火





川内挡路的红色岩石、在尽头外获得ケードゥ ルカニの泡。

消热剂を作ろう

回理学室合成消热剂, 回魔法公会交差。



ティム老师打算进行-次定期考试,以此 来测试同学们近期的学习情况…



精神集中の杖を作るか

制作精神集中权需要搜集以下材料:

坚こぶの棒きれ:ブリーリアの森中部的 树从中:或者商店购入。

ツルマキ草: フロンタム田, 岩石后的树 荫内: 或者商店购入。

ガラス玉: 商店购入

铁のクサリ: 商店购入

ハリセンボンのトゲ: 商店购入

朝霧のしずく: 商店购入

仙人の杖: 通过"坚こぶの棒きれ"与" ツルマキ草"炼金合成(夜)

占い师の曲玉:通过"ガラス玉"与"铁 のクサリ"炼金合成(昼)

羊饲いドリンク: 通过 "ハリセンボンの





トゲ"与"朝露のしずく"炼金合成

クビラの教鞭: 通过"仙人の杖"与"占 い师の曲玉"炼金合成

精神集中の杖: 通过"クビラの教鞭"与 "占い师の曲玉"炼金合成

寮にお礼を言いに行こう

前往学生宿舍触发剧情,获得"王家の护 符"。进入塔的钥匙"ウォードルティスの 印"需要通过"干家の护符"与"月の小箱" 合成。中州岛白天出没的独角兽会掉落"月の 小箱"。 讲入地图西边的"アークスフィアタ ワー"从中间的阶梯上到4F, 左右两边的门需 要回答问题才能打开、答案对照"グリモア" 中的文字输入。4F左: 6/右: 6

讲入4F右边的门触发剧情, 获得月の砂。カ ラの砂时计: 通过时の小箱与时の小ビン合成, 塔内魔物掉落。

月の砂时计:通过カラの砂时计与月の砂 合成。



星と太阳のレリーフを探そう

继续爬塔, 前往倒数第三层右方的房间, 输入答案"8"。进去调查两个书架中间,获 得"星のレリーフ"。回塔1层触发剧情,与 ロイド战斗后获得"太阳のレリーフ"。回理 学室合成"目のレリーフ"。 同到塔的最上层、 输入答案 "A"进入右边的门,从房间内的阶 梯上去触发剧情。获得ウォードルティスの泪 的碎片。



ピケ与エリス发现平日高傲的イザベル竟 然在自家门前除草。听说她家的佣人マリアン ヌ病倒了, 可为什么不雇个新佣人, 难道有什 **么隐情** ? 俩人决定去探个究竟……



ルーティアにききに行こう!

前往学院咖啡馆触发剧情。从ルーティア 外获得情报。由于イザベル的父母长期不在 家, 因此她基本是靠女佣マリアンヌー手拉扯 大的。这次マリアンヌ病倒、イザベル的父母 打算雇佣年轻的女仆换掉マリアンヌ。イザベ ル方面则是坚决反对,为此才会亲自处理家务。 高级な肥料と水を集めよう

ピケ和エリス来到イザベル家、帮助她-起完成家务。

超高级肥料: 通过干し草+トカゲフラワー の再生しっぽ+进行剂炼金合成, 前两个材料可 在牧场找到,第三个商店购入。





イキイキ天然水: 通过セイシのつぼみ (フロ ンタム田右上) +おいしい野菜水炼金合成。

できた! イザベルに届けよう

前往アフィリア城下町东北方触发剧情 フロンタム田の洞窟に行こう

进入フロンタム田上方的树洞。ヨハネス 赶来, 进入战斗。

甘つたるい香を作るか

甘ったるい香: 通过虫除け草+グリーン -ブ+ケムリ玉合成、素材在商店购入。

これでツタをどかせるぞ

前往フロンタム田的树洞前, 触发剧情。 フラワーカンフルを作ろう

调查洞窟内的水潭获得生命の水、用イクス ト魔法攻击洞窟深外的花精会掉落花の精のり ん粉、将一者调合炼金获得フラワーカンフル。 イザベルに届けよう

前往アフィリア城下町北东、将炼成道具 交给イザベル。托大家的福、イザベル家的花 坛重新复活, 女佣マリアンヌ又可以继续留下 来服侍主人了。



レム和ピケ被推荐参加一年一度的天神祭、 ティム老师想借这个机会让ピケ搜集森林深身



的ホーリー和姫の指轮, 用来合成トライバルト号的零件。

透視のメガネを作ろう

透视のメガネ:通过シェイドの瞳ガラス (シェイド掉落) 与光の膜(塔内的光球掉落) 合成。

王样の所に行こう

进入アフィリア城触发剧情。

森の奥を目指そう!

半路遇到ロイド和龙人アンへル的阻拦。 先按左→下→下→左→上的顺序前行触发 剧情,遇到魔物挡路。用イクスト魔法将其赶 跑,继续北行来到ルミナスの泉。这里遇到了 レム的曾祖母……

ブリーリアパレスに行こう

这里的泉水已经干枯,需要润いの种才能 校复。从东南方的路前往ブリーリアパレス。

润いの种の材料と指轮を探す

进入ブリーリアパレス,中央雕像下取得 素材ノイエルーンのつぼみ。

调查左边珠子回答3,左行拾取地上的星霜 のマクル。

调查右边珠子回答9,右行拾取地上的マナパウダー。



回大厅向上前进, 获得姬の指轮。

材料をおばばさんに渡そう

前往ブリーリアの森 最深部的ルミナス の泉将素材交给婆婆。

龙人アンヘル赶来阻挠, 进入战斗。

战后,ルミナス泉凭借着滋润之种又重获 生机。





众人回城后,发现城内已经许多人都患上了カラソムニア沉睡而去,不过老人与小孩却安然无恙,ティム老师猜测カラソムニア并不是流行病,而是人为魔法所造成的。在这种情况下,ピケ还是决定继续进行天神祭来消除大家的不安……



天神のお面を作ろう

天神のお面:通过纸粘土+天使の羽+ぼん ぼん合成,全部在道具店内购买。

夜に月の广场で集合だったな

晚上前往月の广场触发剧情。ルーク出现 将レム催眠,原来他就是マグナコースト!? 正当マグナコースト打算催眠ピケ时,ブリス タッド的雕像开始闪光,帮助ピケ躲过一劫……



ルークの魔导书を探そう

要解除カラソムニア的魔咒、必须找到ルーク的三本魔导书。

前往封印书库的地下6层,调查资料室的书架,获得ルーケの魔导书A、ルーケの魔导书B和ルーケの魔导书C。

早く出口に向かおう!

回到顶层,将魔导书交给ティム老师,这时发生了地震。只见被カラソムニア催眠的人,全身的魔力被不断吸收聚集到空中……





マグナコースト意图吸收大量魔力后发动 "アドルケーン",摧毀整个アフィリア。眼 看大难临头,ティム要求ピケ等人尽快乘坐ト ライバルト号逃走。

必要な部品が足りないな……

启动トライバルト号所需要炼成的部件为配方237~239的"电磁波スピナー""半永久机关""时空コンバス",这些材料之前的剧情中已经获得。

虽然集齐了トライバルト号的部件,不过ピケ还是不忍就这么离开,必须阻止アフィリア



的灭亡。同一时间,リット从魔导书中发现,カラソムニア的解咒魔法与アドルケーン的魔法阵异常相似,只要将アドルケーン魔法阵进行部分修改,就能将其变成カラソムニア的解咒魔法,这样一来,アフィリア不但不会毁灭,所有中了カラソムニア魔法的人也都会苏醒。

ティム先生をさがそう

前往アフィリア城下町西, 找到ティム老师。 解除5处魔法阵:

第一处: 月の广场, 与ハルバー进行战斗。战后修改魔法阵, 输错一次就GAME OVER。

第二处: ストーンフレイヤ, 与ゴディパ (女) ドレス战斗。战后修改魔法阵。

第三处: 魔法学院中庭, 与アンヘル战斗。战 后修改魔法阵。

第四处: アフィリア城内, 与ヨハネス战 斗。战后修改魔法阵。

第五处: アークスフィアタワー最顶层, 与ロイド战斗。战后修改魔法阵。

早く太阳の广场に行こう!

全部完成后前往太阳の广场,打倒マグナコースト并完成最后一个魔法阵。

由于虹色水晶还只能坚持30分钟的时间, 一旦错过,ピケ等人便永远无法回到自己的时 代。因此,三人战翻マグナコースト后便匆匆 忙忙地乘坐着トライバルト号回到了未来……





個則強金列夷

| 物品名 | 材料1 | 材料2 | 材料3 |
|-------------------|-------------|-------------|--|
| 解毒剂 | ウェルシュの球根 | レッドフロンタム茶の花 | グリーンハーブ |
| クラスター式コンパス | カーバンクルの赤水晶 | さびた铁 | ティムタムドロップ |
| カリッコリー | カリフラワー | カリフラワー | 进化剂エボ |
| ブルーハーブ | ハーブの粉末药 | トカゲフラワー | |
| クリスタル | 水晶 | 强化パウダー | |
| 味觉调合剂 | アリスの花びら | バランスパウダー | |
| 合成布 | 普通の布 | テクスタ | |
| グリーンハーブ | ハーブの粉末药 | ウェルシュの計 | |
| イエローハーブ | ハーブの粉末药 | キャット草 | WAAAAAAAA AAAAAAA AAAAAAAAAAAAAAAAAAAA |
| 魔女の粉末+5 | 凶暴コウモリの羽 | ダルマフクロウの羽 | トカゲフラワ―のしっぽ |
| ブルーリアレモネード | レッドフロンタム茶の花 | レモン | イキイキ天然水 |
| ブリーリアロワイヤル ミルキィー | レッドフロンタム茶の花 | ロイヤルミルク | イキイキ天然水 |
| くもり玉 | 真珠 | なまごみ | |
| 暗夜の帽子 | シルフの帽子 | 暗蛇の影翼 | _ |
| ポイズン・メディン+5 | ブラッドイチアの黑い实 | 溶解药 | メルトパウダー |
| 水晶の指轮 | 水晶 | 银 | |
| ムーンアメジスト | アメジスト | アメジスト | 研磨剂+α |
| 病魔の指轮 | ゴーストの怨灵布 | ブラッドイチアの根 | 铜 |
| ナストーミ | ナナス | マザー小麦粉 | トマント |
| ウェルシュ | マザー小麦粉 | ビフ | スノーキャベツ |
| フルネルチャージ | ウェルシュの花 | 海中りんご | |
| 羽饰り | 普通の布 | 鸟の羽根 | |
| ブラックランプ | ランプ | シェイ土の瞳ガラス | |
| 暗黑の发饰り | 暗黑の花 | 厚手のめん布 | _ |
| バブルスイヤリング | バブルスシャワー | 银 | |
| メディシンゴールドソーダ | ショウキョウ | ルミナス天然水 | |
| カーバンクルの赤色 ブローチ | カーバンクルの赤水晶 | 铁の合金版 | ウェルシュの枝 |
| エメラルド・タブレット | エメラルド | メルトパウダー | |
| オレンジキュラソー | 大陆オレンジ | 大陆オレンジ | |
| 巨人のブレスレット | 岩肌矿石 | トロルスキン | ボーンチェーン |
| トロルスキン | 岩石トロルのウロコ | 水晶トロルのウロコ | 溶岩トロルのウロコ |
| おいしい野菜水 | ナナス | トマント | ニンジン |
| ルビーのネックレス | ルビー | シルバーチェーン | ウェルナット角材 |
| サファイアのネックレス | | シルバーチェーン | ウェルナット角材 |
| エメラルドのネックレス | | シルバーチェーン | ウエルナット角材 |
| スイートパルフェ | クレイムドミルクアイス | タタピカ | クーバチのはちみつ |
| みちびきの笛 | フローラフラワー | オカリナ | サイレン咒符 |
| ガトー・クナ | カカオ | マザー小麦粉 | ミルク |
| 风精灵のやすらぎ | フローラフラワー | オカリナ | サイレン咒符 |
| 水晶のキバ | 双结晶 | 水晶 | |





| | T | | |
|------------------------|-------------|-------------|---------------------------------------|
| クローズドヘルム | 铁の合金版 | グリンブルスティの尾 | |
| ダマスカス | オニキス | やわらかい石 | |
| オリハルコン | しろがね | 金 | 银 |
| クレイムドミルクアイス | 冷气の指轮 | ミルク | |
| ハニードアイス | クレイムドミルクアイス | クーバチの蜂蜜 | |
| アメジストのネックレス | | ゴールドチェーン | |
| オニキスのネックレス・ | オニキス | ゴールドチェーン | |
| ガトーフロンタム | カカオ | マザー小麦粉 | レッドフロンタム茶の花 |
| 旋律のオルゴール | カラの箱 | 记忆の粘土 | |
| ピクル壺 | 记忆の粘土 | ケサラン | |
| 梦幻ろうそく | ろうそく。 | 幻花粉 | |
| 虹色ランプ | ランプ | カーバンクルの虹色水晶 | |
| バットハット | 普通の布 | コウモリの羽 | |
| 辉石の斧 | 光り辉くクオル矿石 | クリスタル | バランスパウダー |
| フランベルジュ | バスターソード | | ハリンスハリター |
| 压缩ニトロカプセル | 热石 | 火炎铁钢 热石 | 11/2K Z 3 2 / |
| ウスターソース | | | 火炎ろうそく |
| | シロイ砂糖 | オシリスソルト | おいしい野菜水 |
| ヨーゲルティンゲ | ミルク | カリフラワー | |
| り王フィッシャー パムルパアミュレット | ディムタムの圣なる枝 | クレイムド羊毛キング | |
| | パムルパ | めん布 | |
| ジャイアントハンマー | 碎石ハンマー | 强化パウダー | 坚こぶの棒 |
| ビタFタブレット | 辉く水仙セイシ | ブルーハーブ . | アリスの計 |
| 空に描く羽ペン | ダルマフクロウの羽 | ドライアドの枝 | |
| 岩石シール | トロルスキン | あぶり纸 | |
| 魔法の箱 | カラの箱 | 转移魔法セット | |
| バンソール | 回复包 ウェルシュの計 | | 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 |
| ファイヤ1发! | しゃく热铁钢 | アリスの花 | ローヤルゼリー |
| フェロモンネックレス | ゴールドチェーン | 魔术师の秘药 | 魔女の粉末+5 |
| 大地の杖 | ミラクルステッキ・ | 大地の抱よう | 土の素 |
| 大空の杖 | ミラクルステッキ | シルフの息吹 | 风の素 |
| 大阳の杖 | ミラクルステッキ | フレイムテイル | 火の素 |
| 大海の杖 | ミラクルステッキ | ウンディーネのしずく | 水の素 |
| 夜の花玉 | アリスの花 | ニトロカプセル | 火炎ろうそく |
| ひらめきの布 | グリンブルステイの毛皮 | 光の膜ふぇ | |
| リンゴのクレープル | 海中りんご | ミルク | ドゥードゥル鸡のたまご |
| トマントスープ | トマント | 新鲜なニンジン | イキイキ天然水 |
| ルシルスープ | ずつしりカボチャ | ずっしりカボチャ | ルミナス天然水 |
| ソルスープ | 糖质コーン | 糖质コーン | イキイキ天然水 |
| アーリスープ | 新鲜なジャガイモ | スノーキャベツ | おいしい野菜水 |
| カーバンクルの虹色プローチ | カーバンクルの虹色水晶 | 铁の合金版 | 上质なウェルシュの木 |
| カーバンクルの青色ブローチ | | 铁の合金板 | ウェルシュの木 |
| 超科学ほうき | ドライアドの枝 | グリンブルスティの尾 | メモリーミラー |
| 星空ランプ | ブラックランプ | 美しい风景 | キラキラコール |
| ネガイのカクテル | ティムタムドロップ | ケサラン | |
| ビリオン・リング | 一亿年前の结晶石 | | 素型1トポケ → ア |
| 黄金のつるはし | 金 | 切るは! | 静止粉スト |
| エーテルテクスタ | テクスタ | つるはし | 麻汁の子茗 |
| ギルドライス | | テクスタ | 魔法の关系 |
| 77777 | 上级マザー小麦粉 | ソルト | イキイキ天然水 |

| 火炎ろうそく | ろうそく | 火の素 | |
|----------------------|--------------|--------------|-------------|
| | グリンプルステイの毛皮 | 兽人花 | |
| ハム&チーズのサンドルーナ | | ポク | スノーキャベツ |
| ツナ&マヨのサンドルーナ | | イワシ | スノーキャベツ |
| クリフスペシャル | 3色ペッパー | 上级マザー小麦粉 | サウスネルピッツァ |
| アフィリアプレート | カリー・ド・ハングリー | スルスープ | コラウスサラダ |
| トーミスパゲティ | マザー小麦粉 | 甘いトマント | 良质なビーフ |
| コンパスニーク | クラスタ―式コンパス | 幻影のトゲ | |
| ミキシクレープル | 大陆オレンジ | 海中りんご | ドゥードゥル鸡のたまご |
| ハイエストクレイモア | しろがね | 练习用の剣 | 研磨剂 |
| トライデント | パトルランス | ランス | ショートランス |
| オーゲラサン | シェイドの瞳ガラス | 黑いキバ | |
| 3色ペッパー | 白ペッパー | 赤ペッパー | 绿ペッパー |
| カンペキスパイス | 3色ペッパー | タタピカ | スターリーフ |
| ルビーレーザー | ルビー | ネバネバスポイト | _ |
| ミラクルステッキ | ティムタムの圣なる枝 | ミリオン・リング | 溶解药 |
| 金の指轮 | 金 | メルトパウダー | |
| 裁判天秤 | アルカナ天秤 | とてもよくみえるメガネ | |
| クオル铁时计・ | クオル矿石 | カラの砂时计 | |
| 学院バーグセット | ウェルシュ・ド・バーグ | アーリスープ | |
| 炎精灵サラマンダー | | | |
| のチョーク | フレイムテイル | 炎のざわめき | ただのチョーク |
| 水精灵ウンディーネ | ウンディーネのしずく | 水のききやき | ただのチョーク |
| のチョーク | 7771 4009 | Note to the | |
| 风精灵シルフのチョーク | シルフの息吹 | 风のひらめき | ただのチョーク |
| 土精灵ノームのチョーク | 大地の抱よう | 土のやすらぎ | ただのチョーク |
| 暗精灵シェイドのチョーク | シエイドの瞳ガラス | 暗蛇の影翼 | ただのチョーク |
| 光精灵ウィスプのチョーク | 光の膜 | プリズム・リキッド - | ただのチョーク |
| スリーピングドラゴン のチョーク: | 光精灵ウィスプのチョーク | 暗精灵シェイドのチョーク | _ |
| 魔法科学のチョーク | 强化パウダー | 魔法の关系 | ただのチョーク |
| プレイブヘルム | クローズドヘルム | ナナスのヘタ | |
| 学院チーズバーグセット | ウエルシュ・ド・バーグ | コラウスサラダ | ロイヤルミルク |
| モコロコ | マザー小麦粉 | ミルク | 高级タコこんぶ |
| ナポリトーミ | 甘いトマント | 上级マザー小麦粉 | ウスターソース |
| スターサファイヤ | サファイヤ | 流星研磨药 | _ |
| 5连クロスボウ | クロスボウ | クロスボウ | シルフの发 |
| 王立アフィリア骑士团 のチョーク | 圣骑士の剑 | 理学室のチョーク | |
| 兽人王のチョーク | 兽人花 | 理学室のチョーク | |
| 精灵王のチョーク | 精灵の剑 | 理学室のチョーク | |
| 月神ウォードルティス | | | |
| のチョーク | 月の小箱 | 月のチョーク | |
| 农耕神カイリのチョーク | ティムタムの圣なる枝 | 大树ティムタムのチョーク | _ |
| 天神アーリのチョーク | 云のわた毛 | 森林のチョーク | |
| 太阳神ソルのチョーク | 太阳の杖 | 太阳のチョーク | _ |
| クリムゾンプレート | サラマンダー鱗甲 | 白银クロス | |
| テーナイトティアラ | テーナイト陨石 | シルバーティアラ | |

| クレイムド・ホワイト | マザー小麦 | ロイヤルミルク | イワシ |
|-------------|-------------|--------------------|-------------------|
| せん光玉 | 光のチリージャルコラ | 魔女の粉末+3 | |
| 人生タロット | タロットカード | 命の天秤 | |
| ユニコメイル | オシャレな洋服 | アバランダイト陨石 | ユニコーンの尻尾 |
| ヒュドラの巢の断片 | 碧ガラスのうろこ | ヒュドラの胃液 | |
| 试作ワクチン | ヒュドラの胃液 | ウンディーネのしずく | モコロオオクラゲ |
| ウエルシュドリンク | ウエルシュの球根 | イキイキ天然水 | |
| 虫除けテンチョール | ウェルシュの球根 | ベベエネデクリース | |
| 大型トラップル | トラップル | 坚こぶの棒 | |
| 幻影药 | 幻花粉 | 夜の花 | ノロノロニック |
| 巨人兵の重铠 | オリハルコン | テーナイト陨石 | トロルスキン |
| 双晶のペンダント | 双结晶 | ゴールドチェーン | |
| モコロ海龙のお守り | モコロ海龙のウロコ | シルクの布 | エーテルテクスタ |
| 岩盐 | ソルト | 轻い石 | 进化剂エボ |
| 运の月 | ムーンアメジスト | ランプ | ズームメガネ |
| 金钢斧 | 铁の斧 | ホープダイヤモンド | |
| 拾いやすい石 | なまごみ | なまごみ | なまごみ |
| シルフドリリル | ドリリル | シルフの息吹 | |
| テンミリオン・リング | 1000万年前の结晶石 | 铁の合金板 | 静止粉スト |
| 炎革のローブ | 火トカゲのウロコ | 魔法使いのローブ | 133 data (A3 - 1 |
| 泡のローブ | ウンディーネのしずく | 魔法使いのローブ | |
| 大地のローブ | やわらかい石 | 魔法使いのローブ | |
| 岚のローブ | シルフの毛布 | 魔法使いのローブ | |
| 言叶の天秤 | アルカナ天秤 | タロットカード | カプカプのへた |
| イクストシール | スペルシール | 魔法の关系 | |
| ピカピカスライム | スライムの素 | ヒカリ菌 | 固形剂 |
| バルダンのオノ | 铁のまさかり | 豪腕の枝 | バルダンパウダー |
| ロイヤル榨乳机 | 榨乳机 | 强化パウダー | 魔法の关系 |
| ダイヤモンドクラウン | ホープダイヤモンド | クラウン | |
| ホワイトルミネス | ロイヤルミルク | ルミナス天然水 | |
| レインボ デコ | プリズム・チェーン | プリズム・リキッド | カーバンクルの虹色水晶 |
| 逆行药 | ミニ―のクスリA | ミニ―のクスリB | ミニーのクスリC |
| 水守のかぶと | クローズドヘルム | 水のさきやき | |
| 火守のかぶと | クローズドヘルム | 炎のざわめき | |
| 风守のかぶと | クローズドヘルム | 风のきらめき | |
| 土守のかぶと | クローズドヘルム | 土のやすらぎ | |
| ハイ・ドリリル | ドリリル | クリスタル | |
| 幻影のコート | 妖精のローブ | 云のわた毛 | |
| シルフの帽子 | ダルマフクロウの羽 | シルフの布 | グリーンストーン |
| 魔术师の秘药 | 魔女の粉末+4 | 神树グライムの叶 | ブラッドイチアの黑い实 |
| ドライアドの枝 | 圣树グライムの花 | 精灵树の枝 | 水のささやき |
| ミラージュ・フォレスト | | 暗蛇の影翼 | 理学室试验管セット |
| 精灵のローブ | 妖精のローブ | | 生ナ主山 並目で プト |
| アリスの火花 | アリスの花 | エレメンタル・トライ ガラス玉 | 田学会学院館 1 L |
| ブリーリア姫のティアラ | プリズムチェーン | シルバーティアラ | 理学室试验管セット |
| エレメンタルコート | エレメンタル・トライ | 精灵のローブ | エメラルド・タブレット |
| 消热剂 | | | 妖精の发飾り |
| | ファイアイ―ター | クードゥルカニの泡 | 光のチリ |
| ウィスプのお守り | 光の膜 | プラチナチエーン | プラチナチェーン |

| シェイドのお守り | シェイドの瞳ガラス | プラチナチェーン | プラチナチェーン |
|---------------|-------------|---|----------------------------------|
| ディテクト・ココ | 铁の合金版 | 铁の合金版 | クラスタ―式コンパス |
| ローヤルロイヤル | ローヤルゼリ | ローヤルゼリー | ローヤルゼリー |
| オーロラ・カーテン | ミラージュ・フォレスト | 超强力消光クリーム | 超高级シルク布 |
| エルフの弓 | ティムタムの圣なる枝 | シルフの发 | |
| 仙人の杖 | 坚こぶの棒きれ | ツルマキ草 | |
| 占い师の曲玉 | ガラス球 | 铁のクサリ | |
| とてもよくみえるメガネ | みえるメガネ | 双结晶 | |
| カリードハングリー | 三色ペッパー | 霜降りビーフ | ロイヤルミルク |
| 龙鱗のムチ | ヴリトラのウロコ | モコロ海龙のウロコ | ただの教鞭 |
| エンゲージリング | 银の指轮 | ネガイのカクテル | ネガイのカクテル |
| 羊饲いのドリンク | ハリセンボンのトゲ | 朝露のしずく | |
| エレメンタル・トライ | 火の素 | 风の素 | 土の素 |
| ホープダイヤモンド | クリスタル | ネガイのカクテル | |
| | | 羊饲いのドリンク | |
| クビラの教鞭 | 仙人の杖 | 占い师の曲玉 | |
| 精神集中の杖 | クビラの教鞭 | フレイムテイル | 炎のざわめき |
| サラマンダー鱗甲 | 火の鱗革 | | X476 4747 C |
| カラの砂时汁 | 时の小箱 | 肘の小ビン カカオ | |
| ロイヤルミルク・ド・カカオ | ロイヤルミルク | | |
| ウォードルティスの印 | 王家の护符 | 月の小箱 | |
| 月の砂时计 | カラの砂时计 | 月の砂 | 柱 // 柱 // 4 |
| リンネ转生の树液 | 辉く水仙セイシ | はざまの时计 | 转化药リタ |
| ハッシュ・ド・ライス | 3色ペッパー | 良质なビーフ | かぼちゃ |
| 月のレリーフ | 太阳のレリーフ | 星のレリーフ | |
| 命の天秤 | アルカナ天秤 | ドラッグマイスター | エレメンタル・トライ |
| みどり玉の守り | エメラルド・タブレット | プリズムチェーン | エルル原木 |
| 月神の铠 | ゴールドアーマー | ムーンアメジスト | エーテルテクスタ |
| 太阳神の铠 | ゴールドアーマー | 光り辉くクオル矿石 | 光の发饰り |
| 神そうロンギヌス | トライデント | エンジェティア | ルビーレーザー |
| 精灵の剑 | 圣骑士の剑 | パルフェタムール | ビリオン・リング |
| イキイキ天然水 | セイシのつばみ | おいしい野菜水 | |
| 超高级肥料 | 干レ草 | トカゲフラワーの再生しつぽ | 进行剂 |
| パルフェタム―ル | エレメンタル・トライ | 暗の素 | 光の素 |
| エルフィン・ブロウ | エルフの弓 | エルル原木 | シルフの发 |
| フラワーカンフル | 花の精のりん粉 | 生命の水 | |
| 甘ったるい香 | 虫除け草 | グリーンハーブ | ケムリ玉 |
| リビングアーマー | 死人の铠 | カリフラワー | |
| 魔杖オシリス | ただの棒 | 魔术师の秘药 | 夜明真珠 |
| エンジェティエ | 乙女の泪 | ゴールドチェーン | 固形剂 |
| ヴリトラのウロコ | ティアマトのウロコ | カーバンクルの虹色水晶 | |
| 战そうトール | トライデント | ダマスカス | 黑いキバ |
| スターズロック | スターサファイア | はざまの时计 | |
| 不灭の烛台 | 进行剂 | ろうそく | しろがね |
| 透视のメガネ | シェイドの瞳のガラス | 光の膜 | |
| 星の花束 | ハナマキ草 | プリズム・リキッド | キラキラコール |
| 一亿年前の结晶石 | 1000万年前の结晶石 | 进行剂 | 进行剂 |
| ドラッグマイスター | デス藻 | 神树グライムの花 | 灰花アンズ |
| | フタツギの原木 | 黑いそバ | 研磨剂 |
| フタツギの角材 | ノフノイツ原本 | 711111111111111111111111111111111111111 | W185719 |

| 魔剑ティルヴィング | 精灵の剑 | エレメンタル・トライ | 暗蛇の暗き翼 |
|--------------|---|-------------|------------|
| 圣剑エクスカリバー | 精灵の剑 | エレメンタル・トライ | プリズム・リキッド |
| 魔法のおなべ | 大なべ小なべ | ギラギラコール | |
| 主神グライムのチョーク | +10000000000000000000000000000000000000 | 月神ウォールドルティス | 天神アーリのチョーク |
| エイザクライムのデョーク | 人口仲グルのチョーグ | のチョーク . | 入神ノーリのテョーク |
| 天神のお面 | 纸粘土 | 天使の羽 | ぽんぽん |
| 时のジーカン草花 | 时のジーカン草 | エレメンタル・トライ | 魔术师の秘药 |
| 时空コンパス | エメラルド・ソーサー | ドロドロマグマ | 姫の指轮 |
| 电磁スピナ― | ユニコ―ンのらせん角 | ウォードルティスの泪 | 碧ガラスのうろこ |
| 半永久机关 | ホーリー水 | マクスウェルの齿车 | 黄色の电气石 |

| +3\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\ | : |
|--|-------------|
| 道具名 | 入手地點 |
| アリスの花 | フロンタム田 |
| アリスの花びら | フロンタム田の洞窟 |
| アリスの計 | ブリーリアの森入り口 |
| アリスの根 | フロンタム田 |
| 枯れたアリス | フロンタム田 |
| ウェルシュの球根 | アフィリア城下町お店 |
| ウェルシュの花 | フロンタム田 |
| ウェルシュの計 | 大アフィリアがの中州岛 |
| 元气のないウェルシュの草 | フロンタム田 |
| 枯れたウェルシュの草 | フロンタム田 |
| トカゲフラワーのしっぽ | クレイムド放牧场 |
| トカゲフラワーの再生しっぽ | クレイムド放牧场 |
| トカゲフラワー | クレイムド放牧场 |
| トカゲフラワーの毛 | クレイムド放牧场 |
| トカゲフラワーの足 | プリーリアの森入り口 |
| グリーンハーブ | アフィリア城下町お店 |
| イエローハーブ | ルミナスの泉 |
| ブルーハーブ | クレイムド放牧场 |
| ツルマキ草 | プリーリアの森 |
| レッドフロンタム茶の花 | アフィリア城下町お店 |
| 灰花アンズのつぼみ | ジルエ火山 |
| くずれそうな灰花アンズ | ジルエ火山 |
| 灰花アンズの球根 | ブリーリアの森 |
| ティムタムドロップ | ブリーリアの森 |
| ティムタムの树の芽 | ブリーリアの森 |
| ティムタムの树の叶っぱ | ブリーリアの森 |
| ティムタムの树の根っこ | ブリーリアの森 |
| ブラッドイチアの白い实 | ブリーリアの森 |
| ブラッドイチアの日 | ブリーリアの森 |
| ブラッドイチアの芽 | ブリーリアの森 |
| ブラッドイチアの根 | フロンタム田 |
| 高级キャット草 | 调合炼金术 |
| ハリキリキャット草 | ブリーリアの森 |
| キャット草 | プリーリアの森 |
| 元气のないキャット草 | ブリーリアの森 |
| 枯れたキャット草 | ブリーリアの森 |
| 巨大な兽人花 | 调合炼金术 |
| pris transporter t | |

| 17人は4人の日十 英 | EAR M |
|---------------|-------------|
| 道具名 | 入手地点 |
| 兽人花 | ブリ―リアの森入り口 |
| 大きな食虫花 | ブリーリアの森 |
| 食虫花 | ブリーリアの森 |
| 腐れ食虫花 | フロンタム田 |
| 暗黑の花 | ブリーリアの森 |
| 夜の花 | アフィリア城下町お店 |
| よい暗の花 | ブリーリアの森 |
| 黑い花 | フロンタム田 |
| デス藻 | ルミナスの泉 |
| フロ―ラフラワ | 大アフィリア泷の中州岛 |
| 辉く水仙セイシ | 调合炼金术 |
| 水仙セイシ | 调合炼金术 |
| セイシのつぼみ | 调合炼金术 |
| リンネ转生の树液 | 大アフィリア泷の中州岛 |
| スターリーフ | クレイムド放牧场 |
| アカネ草の花冠 | アフィリア城下町お店 |
| アカネ草の茎 | ブリーリアの森 |
| アカネ草 | アフィリア城下町お店 |
| 枯れたアカネ草 | ブリーリアの森 |
| サンタコこんぶ | ネイユ岛 |
| 高级タコこんぶ | アフィリア城下町お店 |
| タコこんぶ | ネイユ岛 |
| ファイアイーター | ジルエ火山 |
| 花の精のりん粉 | フロンタム田の洞窟 |
| 神树グライムの花 | ブリーリアパレス |
| 神树グライムのつぼみ | アフィリア城下町お店 |
| 神树グライムの叶 | ブリーリアの森 |
| 虫除け草の花 | フロンタム田 |
| 虫除け草の种 | アフィリア城下町お店 |
| 虫除け草 | フロンタム田 |
| 虫除け草の根 | フロンタム田 |
| 星の花束 | 调合炼金术 |
| ノイエルーンのつぼみ | ブリーリアパレス |
| ノイエル―ンの花 | アフィリア城下町お店 |
| ノイエル―ンの計 | ルミナスの泉 |
| 时のジーカン草花 | 调合炼金术 |
| | |





全国则别我能为加强能





本次的初期职业之一, 虽然说拥有最高的 防御力和全职业第二的力量,但是这个职心可 以体现用武之地的也只是在诵关的流程中。这 个职业不能成为最终职业主要原因是攻击力和 战斗大师相差较多、但防御力相差的远没攻击 力那么明显。虽然拥有最强防御力,但和圣骑 十相差不多, 而量也是这样。但是无论是从政 击面还是从防御面,输给另外这两个职业的主 要就是必杀技了。相比起气力一下上升50-100 的战斗大师必杀,还有能无敌的圣骑士必杀, 战士的痛恨一击100%发生简直就是渺茫。

|| はやふさの創版 ままうの難 しんびのよるい ドレススカード 古語者のフー

但战士也不是一无是处,一个是通过他可 以比较早的学习剑斧盾,这3个实用的技能系, 另外就是战士独有的技能系"勇敢",可以说 是所有物理职业都要学到90的,力量40、防御 60、HP60的平均而丰厚的基础数值很有用。再 有一个就是战士的秘传书"自动反击",也比 较有用,虽然是一定几率反击,但是发动的时 候会反击攻击方的物理攻击, 更主要的是自己 不会受到伤害。利用这一特性,如果用"仁王 立"技能配合,可以在抗打的时候偶尔做出反 击,用于杂兵战中有时会凸显效率。如果配给 回复系或者魔法系这些防御力比较弱的职业 用, 其实就相当于增加了一次回避机会, 所以 虽然是偶尔发动,但是发动的时候相当于白来 的一样。

僧侣

僧侣可以说是这次的主力职业之一, 初期 的时候回复方便,而且攻击方面也还能说得过 去, 到后期可以不做攻击输出, 直接变成回复 和辅助系,特别是在对高等级的BOSS战中,僧 侣的全员全回复是非常重要的。但相对的,要 用其他职业的各种技能来把僧侣的MP值提升上 去。另外,僧侣的减少冰火伤害的技能在对高





级BOSS中也很有用。

僧侣武器选择问题也是一个分歧点,杂兵战时无所谓,对BOSS战时主要有两种。一种是选择装杖,可以增加回复魔力,也可以回MP,对于战斗中是有帮助的,但是有一点,往往在高级BOSS战中,僧侣的回复都是以完全回复为主,再有就是加其他状态,多数时候做的事情和回复魔力值无关,而且每回合回复的MP有时对全回复来说,九牛一毛。所以本人是不推荐装杖的,而是推荐装棍。僧侣基本上不攻击,棍有什么技能,伤害多少其实都无所谓,关键的是棍技能系中带的那4%的回避率。如果配合其他有回避率的装备,这些回避率在战斗中其实是有一定作用的,不过其他装备首先抗状态系要优先。

僧侣独有的技能系除了180回复魔力和30MP外,其他的可以说没用,但是秘传书的光之波动在打一些善于用状态的敌人时还是很有作用的。另外僧侣的必杀也算比较实用,但是回复量少还是弊病。

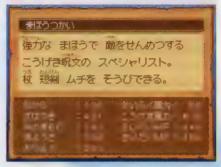
魔法师 8

魔法师是初期几个职业中输出较高的,攻击魔法中拥有冰、火、爆发三类魔法,无论是杂兵战和BOSS战都很有用。辅助魔法中的提速、加攻击力、降防对流程中的一些BOSS战也是非常有效的。优点是速度较快,魔法攻击力全游戏最强,缺点是防御力低。

虽然说魔法攻击力很强,后期几个魔法的攻击基础值也不低,但是后期装备的防御力不如贤者,而且贤者还能担任半个回复。而魔法师在高等级的BOSS战中显得泛用性不强。

魔法师专有的技能系中,精神统一(せいしんとういつ)和魔力觉醒(魔力かくせい)

这两个技能比较有用。精神统一是使用后每回合回复一些MP,前期可以在杂兵战中进行MP回复,但是到了后期用途就不大了。魔力觉醒是后期提升魔法输出的主要手段,用了这个技能后,攻击魔力2倍,也就是只要拥有400多的魔力,使用这个技能后就可以达到800-900多的水平。另外一点提升的最大值是999,也就是说500魔力和500以上魔力时候使用的最终效果是相同的。



全职业中速度第一,攻击力仅次于战士,由于这两点,配合上一些低消耗或者0消耗技能的武器,可以很快速度完成杂兵讨伐,在流程中的作用高于战士和战斗大师。武斗家的缺点在于防御力贫弱,被后期的BOSS摸一下很疼。

武斗家武器方面推荐使用棍,主要是由于棍有4连击,而且有MPO消耗的组攻击技能,在初期流程中是非常有效的,另外就是可以考虑学枪系技能,特别是一闪突,利用本身的高速来打金属系练级,不过就是MP太少了。

武斗家特有的技能系中,主要是提升速度为主。使用的技能中蓄力是最有用的,其他技能就无所谓了。武斗家的必杀技也算不错,不过有些尴尬。必杀技本身的效果是必定队住敌人,让敌人减少一次行动机会,自己提升一级气力,即使是对高级的BOSS也有效。但是由于必杀技的出现本身就很靠运气,所以无论是从提升气力带来的伤害,还是从减少行动机会所减少的伤害来讲,都是很少的。武斗家的秘传书效果是保留上一场战斗的气力,看起来很厉害,但是一旦走楼梯进门切换场景,气力就不保留了。很不实用的秘传书,而且这个秘传书的任务也很麻烦。





盗贼可以说是这次的一个平庸职业,力量、速度、防御力都属于中等或偏上的水平,由于短剑技能攻击面比较弱,一些技能又需要附加状态才能显示威力所在,比较麻烦,对杂兵战用没意义,对BOSS用又没效率,所以一般也都选择剑技能来学。但是这个职业还是很有存在意义的,主要是因为他的特有技能系。

盗贼的特有技能系,建议主角全都掌握。偷盗技能其他队友也可以掌握,以便增加效率,毕竟这次很多消耗量大的素材是可以通过偷盗获得的。而这系的最后一个技能也非常有用。一般流程中可以用来找宝箱,但是这个技能对蓝宝箱似乎是无效的。不过这个技能在宝物地图里是有很大用途,也许有人要说宝物地图中的宝箱都是蓝色的。我们用这个技能的目的并不是宝箱,而是在第一次探宝物地图时的楼层人口。使用这个技能后,下一层的人口会在地图上标注出来,这样第一次开地图的效率就大大提升了。

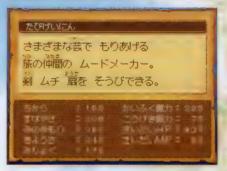
盗贼的秘传书是战斗结束后自动偷盗,也就是DO3里盗贼的能力。这个非常有用,即便持有的角色在这一次战斗中从没攻击过也从没偷盗过,战斗结束后也会有一定几率自动偷盗,平时一定要带,联机也是。另外,盗贼是高效刷高级防具的关键所在,在后面介绍。



主角上来的初期职业,也是各项都平庸, 一般来讲到了达玛神殿之后,大家都喜欢给主 角变成攻击强的战士或武斗家,虽然说攻击上 强力了,但是其他方便都会有多多少少减少, 如果保留住这一个平庸的职业,对以后的战斗也会有一定帮助的。

特有技能系方面,如果打算可以转职后不久 转职成物理攻击或防御职业,就不用考虑了, 最多把濒死时回避率上升学了,如果打算再用 一阵的,可以把82技能点的那个扔球学会,在 BOSS战中会有用武之地。另外提升回避率的踢 踏舞中可以在空闲时用下。

旅艺人的必杀技也可以说用途不大,虽然提升回避和反击的效果很好,但是由于这个职业的能力技能有限,提升完了也很鸡肋,毕竟是概率性高的东西,只能当作摸奖,不能作为稳定的战术安排。秘传书战斗之歌的效果全员提升一级攻击力,这个主要看队伍配置,如果队伍中有2个以上做物理输出,用这个就划算,要是只有一个物理输出,还是算了吧。



战斗大师 8

本作最强物理输出职业,可以说是高级 BOSS战的标配之一。推荐的装备为剑和斧,都 为他本身就可以使用的武器,可以省去最后那 各自的12点去学别的。斧的话攻击力高,技能优秀,特别是拥有组攻击的斧无双,还有一定几率降防高伤害的兜割,而且技能消耗很低,斧无双是0消耗,平时对付杂兵非常便利。剑技能的话,推荐入手了隼剑之后使用,隼剑改+剑技能的隼斩或者是斗魂系的无心攻击,可以打出最高的物理输出。不过战斗大师默认不能装盾,在转职之前最好把盾技能先学满。再有一个缺点就是MP少,多用节能攻击好了。

专有技能系斗魂中舍身(すてみ)和无心 攻击(无心こうげき)都是好技能。舍身可以 将攻击力提升两级,但是防御力会下降一级, 无心攻击的伤害倍率和隼斩是相同的,用哪个

其实都可以。另外气力爆发(テンションバー ン) 这个技能要用的话需要配合口哨或者仁王 立来拉伤害, 再有一点是这个技能使用后持续 时间3回合、3回合内受到伤害后是随机增加气 力,中期的时候可以用一下,到后期打高级 BOSS时候还是算了,会出人命的。

战斗大师的必杀技非常实用、气力直接提 升到50或者100, 更加提高了他的输出效率。不 过要注意部分BOSS由于会冻结波动(いてつ くはどう), 有可能在你輸出前把你气力减回 去。让你空欢喜一场。战斗大师的秘传书也属 于发动几率不高, 但不装白不装的类型。



魔法战士

这个职业也可以算个过渡职业吧。用一句 话来概括就是,职业本身不优秀,但有各种必 要件。魔法战士这个职业主要以辅助魔法和状 态系魔法为主,可以说和盗贼倒是个好组合。不 过除了会全部的状态系魔法外, 其他能力方面 都是半吊子,无论是攻击而还是魔法面,属于 用起来不太好用的职业。但是他的特有技能却 是很必要的, 再有一点就是高效率刷防具时候 也是关键人物。

魔法战士的特有技能是FORCE。一共包含 了几种属性, 其中风雷是一起的, 暗和地也是 一起的。FORCE的作用很大,特别是在BOSS战 中。FORCE有两用用途,第一是作为攻击用, 选择BOSS弱的属件、给负责物理攻击的角色加 上, 伤害会根据BOSS弱点属性的倍率计算; 第 二就是作为防御用,根据BOSS出招的属件来加 FORCE, 比如BOSS会用全体冰魔法, 就可以 使用冰属性的FORCE来减少一部分伤害。FORCE 之间是互相替换不能并存的,但是他可以和其 他的防御特技或咒文的效果叠加, 比如和减少 冰火伤害的フバーハ就可以叠加。另外、某些

技能或武器上本身就带有了属性, 即便使用了 FORCE, 也无法改变原本的攻击属件。

魔法战士的秘传书比较有用,让FORCE能 变成全体化, 但是全体化时选择攻击面还是防 御面的属性就要看队伍配置了, 另外队伍中最 好有两个或两个以上的队友都会FORCE、攻击 防御选择起来会比较方便。魔法战士的心杀很 鸡肋,只是提升经验值。

游侠也可以算这次的尴尬职业了,除了敏 捷外,其他的都那么回事。会部分回复系和辅 助系的魔法, 但是高级的就不会了。攻击力方 面也偏弱, 可以说游侠的输出主要指着自己敏 捷高出会心, 算是盗贼的上位职业。

专有技能系中没有什么好技能, 如果不是 为了20守备和20速度,以及敏捷带来的提高会 心率的话,这一系的技能可以完全不学。

游侠的秘传书是提升会心率的, 可惜的 是, 只是限于在濒死时提升。对此技能有爱的 可以用圣骑士保护输出的角色,避免输出角色 濒死时候挂掉。游侠的心杀技是提升攻击力防 御力以及对叶息的防御力, 但是很不幸的是这 个心杀增加的效果是可以被冻结波动打消的。 所以也不質实用。

重骑士

本作中最关键的职业之一, 也是打高级 BOSS的关键,可以说队伍里如果没圣骑, 打高级BOSS很难。圣骑士是本作中血量最 多的职业,防御力是全游戏第二,比战士低 了40。不过在MP上比战士高出很多,从而打 法就很丰富了。



圣骑士可以说是以守为攻的职业,活用各种防御技能不但可以帮其他同伴承受伤害,还能和其他技能组合把伤害返给敌人。比如敌人魔法攻击时候,用镜盾+仁王立的组合,可以把对全体的魔法返到对方魔法使用者那里。圣骑士的博爱技能非常强力,各种保护技能加上高血量是维持队伍生命力的法宝。圣骑士在队伍中只要专心管防御就可以,除了杂兵战,一般不管输出,特别是在BOSS战中。其辅助系只要能稳定圣骑士的血量、防御力这些就可以。

圣骑士的必杀技是无敌,不光所有伤害所有状态无效化,就连冻结波动对这个无敌效果也无可奈何,但是对其他附加的效果是可以打消的。圣骑被成为高级BOSS挑战的关键所在是在于必杀技无敌后可以配合仁王立来使用,相当于全队的伤害都无效了。所以圣骑在装备上一定要有容易出必杀的扇子和魔法战士的转生证。圣骑士的秘传书是组攻击技能,消耗MP较高,但伤害还可以,和回复魔力依存的。不过与其给圣骑士用,倒不如给僧侣用。



肾者

魔法系的高级职业,攻击、辅助、回复魔法都会一些。但缺点是除了MP是全职业最高,剩下的数值都比较平庸。咒文方面回复HP的不会最高级,但会最高级的复活魔法。攻击方面的咒文会最强的暗魔法和爆发系魔法,此外还有消耗全部MP的魔法。从回复的角度来看贤者比僧侣更需要高回复魔力,因为没有完全回复的原因;而从攻击的角度来看,贤者只要把魔力加到500以上就可以了,一般500以上对付杂兵足够,打BOSS的时候用魔力觉醒翻倍到999,也可以做和魔法师威力上下差不多的输出。

贤者专有的技能系可以说只要是用魔法 的,都应该去学一个。达玛之悟提供了便利的 转职,可以让达玛的神官半下岗。治愈之雨在一般的杂兵战和BOSS战中能有些效果。冻结波动主要用来打消敌人自己提升状态或者提升的气力。最主要的是这套技能系中带了MP+60和消耗MP减少25%的能力,为魔法系的角色节省了很多MP。

贤者的必杀技比较好用,特别是平时走迷宫MP消耗了一些之后,可以补满,不过一个老爷爷从天空中向你呕吐这太难接受了。贤者的秘传书也很强,在5回合内,使用咒文的时候会变成两次,除了完全复活和爆发魔力的魔法外,其他都适用。这个技能用后,MP消耗只消耗一次的,攻击魔法二连击的时候还有连击补正。

超级明星

超级明星和旅艺人一样,也是一个让人感觉摸不到头的职业。和旅艺人一样各项平庸,但唯有魅力值高。魅力值是影响角色最后时尚度的一部分,时尚度高的时候敌人一定几率会注意你,而不进行攻击。如果能达到高几率的话,即便是高级BOSS也会好打一些,但是还是靠运气决定,总体来讲,不太好用。

超级明星的技能系中,灯光比较有用,虽然这个技能也是拉仇恨的,和口哨差不多,但是由于是和时尚度挂钩,所以到后期这个技能拉仇恨的几率比口峭要大的多。召唤跳舞者出来跳舞对付部分比较硬的杂兵很有效,伤害在200左右,很稳定,但是缺点就是太稳定了,还有就是技能时间太长了。

超级明星的必杀和武斗家的效果差不多,这里就不做分析了。值得一提的是超级明星的秘传书很强。扔1000G出去,给敌人全体平均500左右的伤害,部分怪物伤害200,也有部分伤害在700-800。不消耗MP,而且金钱用量少,是杂兵战的好特技。







▲宝物雌宫鸣各要嘉唐伽研究▲



宝箱研究

相信不少玩家都打诵游戏正常流程了,而 目也在攻克宝物迷宫和BOSS洞窟了。下面我们 就来介绍一下, 先介绍宝物迷宫。

宝物迷宫有以下几个特点:

- 1、地点地图随机分配
- 2、 迷宫地图随机牛成
- 3、最初探索地图有遮盖
- 4、打完底层BOSS得到新的地图
- 5、打完BOSS后地图全开
- 6、重新开关洞窟后迷宫内所有宝箱复位, BOSS再出现

以上就是宝物迷宫的特点。利用这些特 点,我们可以做很多事情,比如刷BOSS掉 落的装备, 在里面练级, 刷宝箱等等。下面 计我们来看一下宝物迷宫中可能出现的BOSS 及相关资料。

《《《从资料中,可以看到有一个最短到达的楼 层,比如说黑龙丸可以在3层后遇到,但是地图 级别高了之后,黑龙丸也可能会在6层的时候遇 到,如果是为了刷BOSS身上的装备,打出最短 遇到的楼层自然是最好。另外再说说掉落相关 的, 偷盗是只有偷盗才能获得的, 但是通常掉 落的装备也是可以靠偷盗获得, 只有稀有掉落 才是只能靠打完BOSS的掉落获得,不过也有其 他的方法。这个放后面说。

接下来再说说宝箱, 说到宝箱要说一个宝箱 级别的概念, 这次迷宫中的宝箱都是蓝色的,



也就是说里面出什么说不准。但实际上是有一 定规律的,每个宝箱都有级别,当然这个级别 是不显示的, 是玩家为了区分而给他定的。比 如某宝箱是S级的, 那么在这个宝箱里只能开出 S级宝箱开出的东西。在这里要再说一点,每个 宝箱的等级是固定的, 也就是说, 我刚刚开的 S级宝箱,等我把她图关了再开的时候,再到 那个箱子去开,开出的还是S级宝箱能开出的 东西。当我们有目的的要刷宝箱时,只要记住 要刷的宝箱位置,直接去开,其他的低级宝箱 就可以被我们过滤掉了。

不过宝箱等级的出现其实是有条件的, 和 当层地图中出现的怪物有关系。通过这个, 我们可以知道宝箱出现的等级范围。比如这 几层出现的怪物有金属王, 那么说明这几层 的宝箱在A-E的级别,就可以把A级宝箱的范 围锁小, 在这几层中开启来找哪个是A级的, 然后每次来的时候就去开启。级别列表参见 后面附录表格。

| 出现8089 | Marine | 指盖 | 通常掉落 | 稀有掉某 | 弱点 |
|-----------|--------|-----------|---------------|--------------|-----------|
| 黑龙丸 | 3F | 龙のうろこ | ドラゴンテイル(10%) | カグツチのこて(2%) | 光(200%) |
| ハヌマーン | 3F | ホワイトタイツ | ほのおのつめ(10%) | むてきのズボン(2%) | 暗(200%) |
| スライムジェネラル | 3F | プラチナヘッド | きせきのつるぎ(5%) | わざしのてぶくろ(2%) | 暗(200%) |
| Sキラーマシン | 5F | ドリルナックル | たつじんのオノ(5%) | えいゆうのブーツ(2%) | 雷(150%) |
| イデアラゴン | 5F | ドハデなスーツ | マジカルメガネ(5%) | りせいのサンダル(2%) | 土(150%) |
| ブラッドナイト | 7F | しんくのブーツ | しんぴのよろい(5%) | りんねのたて(2%) | 炎(150%) |
| アトラス | 7F | いかりのタトゥー | きょじんのハンマー(5%) | そらのトーガ(2%) | 光(200%) |
| 怪力军曹イボイノス | 11F | とうこんエキス | 战士のよろい(5%) | じあいのかぶと(2%) | 冰(150%) |
| 邪眼皇帝アウルート | 11F | けんじゃのせいすい | ミネルヴァミトル(5%) | はるかぜのぼうし(2%) | 火(150%) |
| 魔剑神レパルド | 11F | フェンサ・コート | コンバットアーマー(5%) | しょうりのよろい(2%) | 冰(150%) |
| 破坏神フォロボス | 12F | あやかしそう | きんかい(10%) | 天使のローブ(2%) | 风/光(150%) |
| グレイナル | 12F | せかいじゅのは | オリハルコン(10%) | 龙王の地图(5%) | 暗(200%) |

富物地图命名方式

不少细心的玩家一定会发现,每次得到宝物 地图时候,都是一个前缀名加一个中间名再加上一个等级来决定一张地图的内容,并且有时名字一样,也会是完全不同的两张图。实际上宝图的名字每一段都有一定随机数,这就出现了虽然名字相同,但是里面迷宫未必相同的情况。到底名字都影响什么,向下看。

玩过DQM2的人都知道那个钥匙,也是类似的命名道理,靠各种有随机变化的前缀后缀要素进行排列组合。这次的前缀分几个等级,这几个等级可以说是迷宫内第一层出现怪物的强弱排列。知道了第一层怪物的强弱的作用其实也是为了开宝箱,因为前面说过宝箱的等级和该层出现的怪物有关,如果第

| 强弱等级 | 前缀 |
|------|----------------|
| 1 | はかなき、ちいさな、うす暗き |
| 2 | ゆらめく、ざわめく、ねむれる |
| 3 | 怒れる、咒われし |
| 4 | 放たれし、けだかき、わななく |
| 5 | 残された、见えざる、あらぶる |
| | とどろく、大いなる |

一层出现的怪物就是比较强的,见到高级宝 箱的层数也就越少。

中间名的作用也很重要,它是决定这个宝图中会出现哪些BOSS的,也就是说是方便我们刷各种高级防具的。和前缀名一样,也是带有一定的随机数。

另外,在宝物迷宫中有时还能<mark>碰到一些稀</mark>有楼层,一般都是那一层只有金属系的史来姆出没,而且还是一种,属于专门提供你练级或者赚钱的。

| BOSS名 | 中间名 | |
|-----------|---------|----|
| 黑龙丸 | | |
| ハヌマーン | 花、岩、风 | 空 |
| スライムジェネラル | | 兽 |
| Sキラーマシン | | |
| イデアラゴン | | 梦 |
| ブラッドナイト | 影、大地、命运 | |
| アトラス | 影、八地、明色 | |
| 怪力军曹イボイノス | | 魂 |
| 邪眼皇帝アウルート | | ` |
| 魔剑神レパルド | | 暗 |
| | 魔神、星々、 | * |
| 破坏神フォロボス | 恶灵、神々 | 76 |
| グレイナル | | |



最强裝备高效就傷向跨



最强装备分为最强武器系和最强防具系, 无论这两个的哪一个,得到的时候其实都不是 最强,要用进化秘石配合打魔王BOSS的珠子来 合成最高级的。

最强武器系比较好办,在迷宫中确认S级宝箱后,每次开关迷宫来刷即可。S级宝箱除了最强武器系之外,可以用来做确认的东西有以下几个:リサイクルストーン、天使のソーマ、



以上是最强武器系的获得方法,最强防具系主要是靠打宝物迷宫的BOSS稀有掉落获得,概率为2%。虽然有点低,但是也有稍微简便的方法。这里就要用到魔法战士和盗贼了,队伍里有魔法战士和盗贼的时候,4人都出现必杀后,同一回合使用,会变成超必杀技,在超必杀技中选择スーパールーレット。这个超必杀技中共有3个效果,也是随机的。

- 1、GOLD和经验值XX倍
- 2、GOLD和经验值XX倍"XXからお宝ゲット



9、GOLD和经验值XX倍 "XXからレアお宝ゲ 》 | 确定!

三个效果中, 第二个效果是通常掉落物 品, 而第三个效果就是我们需要的稀有掉落确 定了, 一日出现这个, 战斗结束后稀有掉落心 定入手, 非常便利。超少杀技在一场中可以使用 名次, 宝物掉落的效果—日出现—次后, 之后 就不会再出现了,也就是说一场中,如果先出 现了2. 2在这一场就不会出现了,接下来只会 出现1和3。

但是这个方法问题在干如何控制心系技的出 现。其实游戏中早就准备好了两个装备,一个 是最强扇子系。一个就是魔法战士的转生证。 这两个都是增加必杀技出现率的, 同时装备后 效果提升显著。不过可惜的是魔法战士证只能 有一个, 单机的话即便剩下人都拿扇子, 几率 也差不少,所以联机刷是最快的。



會魔廷系取略[

种输出,回复之类的工作可以留到圣骑士必杀 效果消失的前一回合来做。第二就是提升能力 的COMBO不要太长,尽量在一同合内能搞定, 否则被BOSS的冻结波动打了之后、拖时间长了 对自己不利。

本次魔王系有一个特殊的系统, 就是可以 **艘它经验值进行**养成,养成的主要目的是让他 提升等级, 掉落的东西就会有变化(掉落表请 见后面表格附录) ,再有一个目的就是不断挑 战高等级BOSS。

一般魔王BOSS在前面30级都还算好打,主 要是到后面学会了3动,以及提升HP、防御力、 攻击力、速度,和学会很多大伤害特技或咒文 后变得很棘手。打高等级的BOSS一般有3个职 业是必备的,第一是圣骑士,第二是僧侣,第 三是战斗大师, 剩下一个同伴一般都会在战斗 大师和贤者之间进行选择。两个战斗大师可以 加快打BOSS的速度。贤者则可以巩固队伍的安 定性, 双僧侣也可以增加安定, 但是有人挂了 就一定要用叶子了,这个就看自己喜好了。如 果是双战斗大师,FORCE全体化和战斗之歌是 要必备的, 这样在前两个回合开始就已经能有 不错的输出了。如果是一个战斗大师, 首同合 可以让他舍身。僧侣作用不说了,同复还有辅 助。圣骑士可以说是防御的核心,但是BOSS 到了高等级的时候,就不能用仁王立乱抗伤害 了,否则自己会挂的很快。可以考虑用灯光+ 大防御的组合,激怒BOSS。把单体攻击拉到自 己身上, 然后用大防御变为1/10的伤害。

打高级BOSS要注意两点、第一是能速战速 决就不要拖,比如在圣骑士爆必杀的回合,全 员大防御,下回合圣骑士使用仁王立拉掉队伍 所有伤害的时候,一定要趁着这机会尽快做各

从装备上来讲,圣骑士必备是扇子+魔法战 士证, 防即死异常状态的裤子。扇子技能中还 有返冰火吐息攻击的技能,有时可以用一用, 但主要装扇子原因是用心杀扇子和魔法战士证 的必杀技出现率上升。僧侣的装备以状态耐性 系优先,其次再考虑回避率和防御力,另外僧 侣培养时候一定要培养高速型。战斗大师则是 标准的集剑改加上高防御力的防具。也要注意 防即死。贤者选用的时候最好以慢速, 相对高 防来培养, 队伍中有时有个提状态或回复的后 手也比较稳定。

此外防具的选择还可以根据BOSS的攻击方





式, 比如主要以冰火攻击为多的就可以找一些 耐性好减轻冰火伤害的来装上,效果还是很明 显的。FORCE的使用前面提到过,主要是针对 BOSS的弱点。另外还可以根据BOSS几率较高 的有效状态变化来进行攻击。下面是单机6个 BOSS的资料,供大家参照。

巴拉莫斯(バラモス)

行动次数: 1-2 41级后增加一次行动 最大HP: 6500 (LV1) 13057 (LV99)

攻击: 400 (LV1) 803 (LV99) 守备: 400 (LV1) 600 (LV99)

速度: 200 (LV1) 320 (LV99)

攻击方法/习得等级

| メラゾーマ | 初始 |
|---------|------|
| イオナズン | 初始 |
| しゃくねつの炎 | 初始 - |
| いてつくはどう | LV8 |
| れんごくの火炎 | Lv24 |
| メラガイアー | Lv33 |
| イオグランデ | LV57 |

有效变化几率

| 速度下降 | 75% |
|------|-------|
| 魔防下降 | 50% |
| 守备下降 | 25% |
| 攻击下降 | 5% |
| 弱点 | 冰150% |
| 耐性 | 风50% |

畑多(ムトー)

行动次数: 2 41级后增加一次行动 最大HP: 6750 (LV1) 13559 (LV99)

攻击: 525 (LV1) 1055 (LV99) 守备: 415 (LV1) 623 (LV99)

速度: 240 (LV1) 645 (LV99)

攻击方法/习得等级

| 初始 |
|------|
| 初始 |
| 初始 |
| 初始 |
| LV5 |
| Lv10 |
| Lv16 |
| LV41 |
| Lv41 |
| |

有效变化几率

| H AXX TO TO | | | |
|-------------|------|-----|--|
| | 速度下降 | 50% | |
| | 魔防下降 | 50% | |

| 守备下降 | 15% |
|------|-------|
| 攻击下降 | 5% |
| 弱点 | 冰150% |
| 耐性 | 暗50% |

名無马格斯 (ドルマゲス)

行动次数: 2 41级后增加一次行动

器大HP, 7000 (LV1) 14061 (LV99)

攻击: 545 (LV1) 1095 (LV99)

守备: 430 (LV1) 645 (LV99) 速度: 300 (LV1) 480 (LV99)

政市方法/习得等级

| A STATE OF THE PARTY OF THE PAR | |
|--|----------------------|
| 超高速连打 | 初始 |
| マヒヤド | 初始 |
| ドルモーア | 初始 |
| しゃくねつ炎 | 初始 |
| おたけび | 初始 |
| いてつくはどう | LV4 |
| 超おたけび | Lv8 |
| フェザースコール | Lv12 |
| れんごく火炎 | Lv16 |
| マヒャデドス | Lv28 |
| ドルマドン | Lv57 |
| 超おたけび フエザースコール れんごく火炎 マヒャデドス | Lv12 Lv16 Lv28 |

有效变化几率

| 速度下降 | 50% |
|------|-------|
| 魔防下降 | 50% |
| 守备下降 | 15% |
| 攻击下降 | 5% |
| 弱点 | 土150% |
| 耐性 | 风50% |

龙王

行动次数: 2 41级后增加一次行动

最大HP: 7500 (LV1) 15066 (LV99) **

攻击: 640 (LV1) 1286 (LV99) 守备: 450 (LV1) 675 (LV99) 速度: 190 (LV1) 304 (LV99)

攻击方法/习得等级

| しゃくねつ炎 | 初始 |
|---------|------|
| なぎはらい | Lv24 |
| れんごく火炎 | LV33 |
| やみのブレス | Lv48 |
| いてつくはどう | Lv57 |

有效变化几率

| 命中下降 | 25% |
|------|-----|
| 速度下降 | 75% |
| 魔防下降 | 50% |
| 守备下降 | 25% |
| 攻击下降 | 10% |

| 弱点 | 150% | |
|----|------|--|
| 耐性 | 75% | |

死神皮萨罗(テスピサロ)

行动次数: 2 41级后增加一次行动

最大HP: 7500 (LV1) 15066 (LV99)

攻击: 665 (LV1) 1336 (LV99)

守备: 510 (LV1) 765 (LV99)

速度: 280 (LV1) 448 (LV99)

攻击方法/习得等级

| ドルモーア | 初始 |
|---------|------|
| マヒャド | 初始 |
| スクルト | 初始 |
| いてつくはどう | 初始 |
| ザキ | LV5 |
| あまい息 | LV10 |
| れんごく火炎 | Lv16 |
| ザラキ | Lv22 |
| マヒャデドス | Lv28 |
| かがやくいき | Lv34 |
| ドルマドン | LV41 |

有效变化几率

| | 200 | |
|-------|------|-------|
| Sans. | 咒文封印 | 25% |
| | 速度下降 | 75% |
| 8 | 魔防下降 | 50% |
| 1 | 守备下降 | 25% |
| | 攻击下降 | 5% |
| 1 | 弱点 | 冰150% |
| 200 | 耐性 | 雷50% |

米薯多拉丝(ミルドラース)

行动次数: 2 41级后增加一次行动

最大HP: 7500 (LV1) 15066 (LV99)

攻击: 690 (LV1) 1386 (LV99)

守备: 520 (LV1) 780 (LV99)

速度: 170 (LV1) 272 (LV99)

攻击方法/习得等级

| しゃくねつ炎 | 初始 |
|---------|------|
| メラゾーマ | 初始 |
| イオケズン | 初始 |
| ルカナン | 初始 |
| マホカンタ | Lv4 |
| いてつくはどう | Lv8 |
| れんごく火炎 | Lv12 |
| めいそう | LV16 |
| メラガイア— | Lv28 |
| イオグランテ | Lv41 |
| 暗黑のきり | Lv57 |

有效变化几率

| 11100001010-1 | 7.3 |
|---------------|-------|
| 速度下降 | 75% |
| 魔防下降 | 50% |
| 守备下降 | 25% |
| 攻击下降 | 5% |
| 弱点 | 风150% |
| 耐性 | 士50% |



▲ 部分表键下载低系介绍 ▲

123 リッカの梦の宝物

任务地点人物: セントシュタイン城下町宿 屋、要从柜台内和リジカ对话。

接受任务条件:手中拥有带"梦"的地图。 任务内容: 打穿带"梦"的地图, 得到宝物。然 后会宿物和リッカ对话。

奖励报酬: せかいじゅのしずく、せかいじゅ のは



任务地点人物:セントシュタイン城下町宿 屋、要从柜台内和リッカ对话。

接受任务条件:游戏通关后,并且任务123完成后。

任务内容: 到柜台内和リッカ对话接受任务, 之后和边上的ルイーダ对话、让你帮她去找昔 日的朋友。来到カルバドの集落、和村口的人 对话, 然后到大帐篷里和族长对话(如果族 长没在请去北方的墓寻找), 对完话后睡到 夜晚。然后和广场中间的幽灵对话, 要你坐船 去地图最上方的墓地去找她的顶链。注意: 从 村子出来后,要跑到下面的船上,然后坐船到 上面的墓地才有效, 中间用任何移动技能和交 通工具都不行。找到顶链后回到宿屋交给ルイー ダ、仟务完成。

奖励报酬:ルイーダ加入

要注意一点, 鲁伊达加入后, 直接在柜台 外面和她说话, 像招一般队友一样招来她。在宿 屋内的时候她不出现在队伍中,出门后出现。此 外鲁伊达挂了后直接问宿屋会自动复活。





| 繪号 | 名称 | 通常掉落 | N.E. | 是有掉某 | | 主要出现地点 |
|----|------------------|----------|------|----------|---|---|
| 1 | スライム | やくそう | Α | スライムゼリー | В | ウォルロ地方、キサゴナ遗迹或其他 |
| 2 | ズッキーニャ | どくけしそう | Α | まんげつそう | Е | ウォルロ地方 |
| 3 | モーモン | やくそう | В | せいすい | D | ウォルロ地方 |
| 4 | ドロザラー | どくけしそう | С | ステテコパンツ | D | ウォルロ地方 |
| 5 | じんめんちょう | まんげつそう | В | ちょうのはね | D | ウォルロ地方、エラフィタ地方 |
| 6 | ドラキー | やくそう | В | キメラのつばさ | D | ウォルロ地方、キサゴナ遗迹 |
| 7 | リリパット | ねのの服 | В | 皮のぼうし | D | ウォルロ地方、キサゴナ遗迹或其他 |
| 8 | わらいぶくろ | うしのふん | A | 上やくそう | D | キサゴナ遗迹 |
| 9 | メタッピー | キメラのつばさ | С | はねのおうぎ | D | キサゴナ遺迹 |
| 10 | メラゴースト | せいすい | С | まほうのせいすい | E | キサゴナ遗迹、东セントシュタイン |
| 11 | ゆうれい | せいすい | С | きぬのローブ | D | キサゴナ溃迹、西セントシュタイン |
| 12 | みならいあくま | ねののズボン | С | かしの杖 | D | 西セントシュタイン、东セントシュタイン |
| 13 | おおきづち | 皮のこしまき | D | こんぽう | D | 西セントシュタイン、东セントシュタイン |
| 14 | スライムベス | やくそう | A | スライムゼリー | A | 西セントシュタイン、东セントシュタイン |
| 15 | おばけキノコ | やくそう | A | ゆめみの花 | E | 西セントシュタイン、东セントシュタイン |
| 16 | バブルスライム | どくけしそう | A | スライムゼリー | A | 西セントシュタイン、エラフィタ地方或其他 |
| 17 | ウパソルジャー | おなべのふた | В | 兵士の剑 | D | 西セントシュタイン、东セントシュタイン |
| 18 | ひとくいが | どくがのこな | A | ちょうのはね | В | エラフィタ地方 |
| 19 | ねこまどう | かしの杖 | В | きぬのローブ | C | エラフィタ地方 |
| 20 | かまつち | よるのとばり | В | あきのぐんて | C | エラフィタ地方、ほろびの森或其他 |
| | | どくけしそう | В | ガマのあぶら | C | 东セントシュタイン、エラフィタ地方 |
| 21 | デンデンがえる ブラウニ— | 皮のこしまき | C | ちからのたね | F | エラフィタ地方、ほろびの森 |
| 23 | ポンポコだぬき | | В | | C | |
| | | やくそう | _ | まじゅうの皮 | | 东セントシュタイン、エラフィタ地方 |
| 24 | タホドラキー | キメラのつばさ | В | こうもりのはね | B | エラフィタ地方、ほろびの森或其他 |
| 25 | どくやずきん | どくけしそう | A | 皮のこて | | エラフィタ地方、ほろびの森或其他 |
| 26 | マッドオックス | ゆめみの花 | В | やわらかウール | C | ほろびの森 |
| 27 | キズモ | まだらくもいと | С | どくがのこな | D | ほろびの森、ルディアノ城 |
| 28 | がいこつ | ねののてぶくろ | C | どうのつるぎ | E | ほろびの森、ルディアノ城或其他 |
| 29 | ホイミスライム | やくそう | Α | スライムゼリー | A | ルディアノ城、西ベクセリア地方或其他 |
| 30 | ベビーマジシャン | 皮のくつ | С | まどうしの杖 | E | ルディアノ城、东ベクセリア地方 |
| 31 | シールドこぞう | 皮の盾 | В | せいどうの盾 | E | ルディアノ城 |
| 32 | 1-4 | 皮のムチ | C | まほうのせいすい | D | ルディアノ城 |
| 33 | もみじこぞう | まんげつそう | A | 上やくそう | C | 东ベクセリア地方 |
| 34 | ガチャコッコ | キメラのつばさ | С | てつのクギ | D | 东ベクセリア地方、西ベクセリア地方 |
| 35 | テンツク | やくそう | В | はでな服 | E | 东ベクセリア地方、西ベクセリア地方 なべれたリス地方。 西ボルカリス地方 |
| 36 | とつしんこぞう | 天使のすず | С | てつのやり | D | 东ベクセリア地方、西ベクセリア地方 |
| 37 | マタンゴ | うるわしキノコ | В | げんこつダケ | В | 东ベクセリア地方、西ベクセリア地方 |
| 38 | さまようたましい | せいすい | A | 天使のすず | D | 东ベクセリア地方、西ベクセリア地方或其他 |
| 39 | ウィングスネーク | へびのぬけがら | В | こうもりのはね | С | 东セントシュタイン、西ベクセリア地方 |
| 40 | メイジポンポコ | まんげつそう | В | まじゅうの皮 | C | 西ベクセリア地方 |
| 41 | ぐんたいがに | べつこう | В | 赤いサンゴ | D | 西ベクセリア地方、海边の洞窟或其他 |
| 42 | しにがみ | きぬのローブ | В | とんがりぼうし | E | 西ベクセリア地方、封印のほこら |
| 43 | まじゅつし | まどうしの权 | D | まほうのせいすい | E | 封印のほこら、アユルダーマ島 |
| 44 | ミイラ男 | よごれたほうたい | В | ターバン | D | 封印のほこら |
| 45 | はにわナイト | うろこの盾 | C | 兵士の劍 | D | 封印のほこら |



| | | | | | | 12 1 a 1 Vil VIII |
|-----|-----------|-----------|-----|-----------|---|-----------------------|
| 97 | デザートタンク | ガマのあぶら | Α | ちょうネクタイ | D | グビアナ沙漠 |
| 98 | 7 1 - | よごれたほうたい | A | うらみのほうじゅ | F | グビアナ沙漠、グビアナ地下水道 |
| 99 | ジェリーマン | ようがんのカケラ | С | ルビーのげんせき | D | グビアナ地下水道 |
| 100 | がいこつ兵 | きんのロザリオ | В | てつのむねあて | D | グビアナ地下水道 |
| 101 | ヘルバイパー | へびのぬけがら | Α | こうもりのはね | В | グビアナ地下水道、西ベクセリア地方小岛 |
| 102 | ベンガルクーン | ネコずな | Α | ストロスの权 | F | ビタリ海岸、ゲビアナ地下水道 |
| 103 | アーゴンデビル | こうもりのはね | Α | あくまのタトゥー | С | グビアナ地下水道、アシュバル地方 |
| 104 | リザードマン | 龙のうろこ | В | あつでのよろい | E | ヤハーン湿地、アシュバル地方或其他 |
| 105 | ブラックベジター | ばくだん石 | C | ロングスピア | Е | アシュバル地方、雨の岛或其他 |
| 106 | ガメゴン | べつこう | Α | 龙のうろこ | В | ヤハーン湿地、アシュバル地方或其他 |
| 107 | じごくのハサミ | 白いかいがら | В | どくがのナイフ | D | *ベレンの岸边、ヤハ―ン湿地或其他 |
| 108 | ブラックタヌー | まじゅうの皮 | Α ' | 特やくそう | D | グビアナ沙漠、ヤハ―ン湿地 |
| 109 | メダバニつむり | ガマのおぶら | Α | ぎんのリスト | D | ヤハ―ン湿地、雨の岛 |
| 110 | ウドラー | いやしそう | В | どくがのこな | D | ヤハーン湿地、カルバド大草原或其他 |
| 111 | ゲール | どくどくヘドロ | В | いかりのタトゥー | D | グビアナ地下水道、ヤハ―ン湿地或其他 |
| 112 | アイアンクック | てつこうせき | В | ドリルナックル | Е | カルバド大草原、ダダマルダ山 |
| 113 | 突げきホーン | まじゅうのツノ | Α | うしのふん | С | カルバド大草原、ダダマルダ山 |
| 114 | アサシンエミュー | 上どくけしそう | В | どくばり | D | カルバド大草原、ダダマルダ山 |
| 115 | ビッグホーン | やわらかウール | A | まじゅうのツノ | С | カルバド大草原、ダダマルダ山或其他 |
| 116 | ばくだん岩 | ばくだん石 | Α | ヘパイトスのひだね | Е | カルバド大草原、ダダマルダ山 |
| 117 | ヒババンゴ | まじゅうの皮 | C | ちからのルビー | С | カルバド大草原、カズチィチィ山 |
| 118 | ストロングアニマル | | В | プラチナこうせき | E | カズチィチィ山、ジャーホジ地方 |
| | ヌボーン | こうもりのはね | A | あくまのタトゥー | С | ビタリ海岸、カズチィチィ山 |
| 119 | | | C | ふしぎなきのみ | F | カズチャ村 |
| 120 | ようじゅつし | まほうのほうい | | | E | カズチャ村、ジャーホジ地方 |
| 121 | ガオン | きよめの水 | В | まほうの盾 | | カズチャ村、ジャーホジ地方、オンゴリの崖 |
| 122 | しにがみ兵 | てつかめん | D | バトルフォーク | E | カズチャ村 |
| 123 | じごくのよろい | はじゃのつるぎ | D | シルバーメイル | E | カズチィチィ山、カズチャ村或其他 |
| 124 | トロル | こんぽう | A | ちからのたね | F | エルマニオン雪原、エルマニオン海岸 |
| 125 | デビルスノー | こおりのけっしょう | С | あやかしそう | D | |
| 126 | キラーリカント | まじゅうの皮 | A | みかわしの服 | D | エルマニオン雪原、エルマニオン海岸或其他 |
| 127 | ふゆしょうぐん | こおりのけつしょう | С | こおりの盾 | F | エルマニオン雪原、エルマニオン海岸或其他 |
| 128 | ランドンクイナ | どくどくへドロ | С | アサシンダガー | E | エルマニオン雪原、エルマニオン海岸 |
| 129 | ビッグボック | こうもりのはね | A | けがわのポンチョ | D | エルマニオン雪原、アイスバリー海岸或其他 |
| 130 | ホワイトランサー | うまのふん | В | きようさのたね | F | エルマニオン雪原、アイスバリー海岸 |
| 131 | ベホイムスライム | やくそう | A | スライムゼリー | A | アイスバリー海岸、エルシオン地下校舎或其他 |
| 132 | アイスビックル | うろこのよろい | В | はやぶさのツメ | D | エルマニオン雪原、アイスバリー海岸或其他 |
| 133 | トーテムキラー | 木のぼうし | В | こおりの盾 | F | エルシオン地下校舍 |
| 134 | アサシンドール | かげのターバン | D | アサシンダガー | E | エルシオン地下校舍、オンゴリの崖 |
| 135 | デスプリースト | きんのロザリオ | С | ぎょうじゃのほうい | E | エルシオン地下校舍 |
| 136 | ヘルビースト | てつゲタ | D | せいじゃのはい | E | アイスバリー海岸、エルシオン地下校舎或其他 |
| 137 | ガニラス | 命の石 | С | シープスナイフ | E | ビタリ海岸、雨の岛、アイスバリー海岸 |
| 138 | オーシャンナーガ | へびのぬけがら | Α | へびがわのムチ | E | ビタリ海岸、龙のつばさ地方、海 |
| 139 | ダークホビット | はじゃのつるぎ | С | まほうの盾 | C | 东ナザム地方、西ナザム地方 |
| 140 | スーパーテンツク | みかわしの服 | С | イケてるミュール | E | ジャーホジ地方、オンゴリの崖、东ナザム地方 |
| 141 | ライノキング | まじゅうのツノ | В | まじゅうの皮 | С | アルマの塔、东ナザム地方、西ナザム地方 |
| 142 | | はやてのリング | С | うつくしそう | F | オンゴリの崖、东ナザム地方或其他 |
| 143 | アロダイタス | こうもりのはね | В | あんぜんぐつ | D | 东ナザム地方、西ナザム地方或其他 |
| 144 | 死灵の骑士 | くさりかたびら | С | プラチナソード | D | 东ナザム地方、西ナザム地方或其他 |
| 145 | ブラッドアーゴン | こうもりのはね | A | あくまのタトゥ | В | 西ナザム地方、魔兽の洞窟或其他 |
| 146 | ブラッドマミー | よごれたほうたい | _ | うらみのほうじゅ | E | ジャーホジ地方、オンゴリの崖、魔兽の洞窟 |
| 147 | デビルアーマー | シルバーメイル | D | てつかめん | E | 西ナザム地方、魔兽の洞窟 |
| 147 | , =,-, | 7 170 | 1 | | 1 | |





| | 148 | スネークロード | うみなりの杖 | D | まじないしの服 | Ε | 魔兽の洞窟 |
|------|-----|-----------|-----------|---|-----------|---|---|
| | 149 | リビングスタチュー | あやかしそう | C | 命の石 | Ε | 魔兽の洞窟、龙のしっぽ地方 |
| | 150 | うごくせきぞう | つけもの石 | В | 命の石 | E | 魔兽の洞窟、龙のしっぽ地方 |
| | 151 | おどるほうせき | ひかりの石 | В | ピンクパール | D | カルバド大草原、魔兽の洞窟 |
| | 152 | ギガントヒルズ | 龙のうろこ | В | きんかい | F | 魔兽の洞窟、龙のしっぽ地方或其他 |
| | 153 | はぐれメタル | はやてのリング | С | しわよせのくつ | Е | ・魔兽の洞窟(B2-3F) 、ウォルロ地方高台 |
| | 154 | アンクルホーン | まじゅうの皮 | В | 命のきのみ | F | ビタリ海岸、龙の门或其他 |
| an. | 155 | ヘルジャッカル | まりょくの土 | В | ちからのルビー | D | 龙の门、龙のレっぽ地方 |
| 2 | 156 | マッドファルコン | ようがんのカケラ | С | トリのおうぎ | D | 龙のしっぽ地方、龙のつばさ地方或其他 |
| 4 | 157 | サイクロプス | こんぽう | В | けがわのベスト | Е | 龙のレっぽ地方、のつばさ地方或其他 |
| | 158 | くもの大王 | いかずちのたま | В | いかずちの杖・ | Е | 龙のレっぽ地方、龙のあぎと地方或其他 |
| | 159 | メガザルロック | ばくだん石 | В | せかいじゅのしずく | Е | ジャーホジ地方、オンゴリの崖、龙のしっぽ地方 |
| | 160 | ようがんピロー | ようがんのカケラ | В | きつけそう | D | 龙のあぎと地方、ドミール火山 |
| | 161 | ゴーレム | つけもの石 | В | ミスリルこうせき | Е | ビタリ海岸、龙のつばさ地方或其他 |
| 06 | 162 | ギャオース | 龙のうろこ | В | まじゅうのツノ | D | 海 |
| 1 | 163 | ヒートギズモ | どくがのこな | С | ほのおの盾 | Е | ジャーホジ地方、龙のしっぽ地方或其他 |
| , · | 164 | エビルチャリオット | | С | ドリルナックル | D | ドミール火山、アイスバリー海岸或其他 |
| | 165 | マゲマロン | ようがんのカケラ | В | マグマの杖 | Е | ドミール火山 |
| | 166 | りゅう兵士 | 龙のうろこ | В | さんぞくのサーベル | Е | ドミール火山 |
| | 167 | ゴードンヘッド | かがみ石 | С | いかりのタトゥー | E | ジャーホジ地方、ドミール火山 |
| | 168 | ようがんまじん | ようがんのカケラ | В | ヘパイトスのひだね | | ドミール火山、龙のくび地方 |
| 1 | 169 | グリーンドラゴン | 绿のコケ | В | 龙のうろこ | В | ビタリ海岸、ドミール火山、龙のくび地方 |
| ないない | 170 | ヘルダイバー | 龙のうろこ | С | うみなりの权 | E | 龙のくび地方、闭ざされた牢狱或其他 |
| 1 | 171 | ゾンビナイト | どくどくヘドロ | A | パルチザン | E | ガナン帝国领、ガナン帝国城、海 |
| | 172 | ダークデンデン | ガマのあぶら | A | やいばのよろい | F | ガナン帝国领、雨の岛或其他 |
| 1 | 173 | 影の騎士 | よるのとばり | C | おしゃれなスーツ | Е | ガナン帝国领、ガナン帝国城 |
| | 174 | キラーマシン | てつのクギ | В | すばやさのたね | F | ガナン帝国领、ガナン帝国城或其他 |
| | 175 | スケアリードッグ | まじゅうの皮 | В | まじゅうのツノ | С | ガナン帝国领、グビアナ沙漠高台或其他 |
| 4 | 176 | キラーアーマー | まほうのよろい | E | まもりのたね | F | ガナン帝国领、ガナン帝国城或其他 |
| - | 177 | フロストギズモ | こおりのけつしょう | _ | けんじゃのせいすい | | ガナン帝国领、ガナン帝国城、アルマの塔 |
| - | 178 | だいまじん | 命の石 | D | リサイクルストーン | F | ガナン帝国领、ガナン帝国城、アルマの塔 |
| | 179 | ポストロール | こんぽう | В | プーメランパンツ | D | ガナン帝国城、闭ざされた牢狱或其他 |
| | 180 | キャノンキング | ガマのあぶら | A | ばんのうぐすり | D | ガナン帝国城、グビアナ沙漠高台或其他 |
| 0 | 181 | ナイトリッチ | ソードブレイカー | D | ダークシールド | F | ガナン帝国城、闭ざされた牢狱或其他 |
| | 182 | ワイトキング | にそうのころも | E | しんこうのたね | F | ガナン帝国城、闭ざされた牢狱或其他 |
| | 183 | クローハンズ | まよけのツメ | D | ドラゴンメイル | E | 闭ざされた牢狱、オンゴリの崖高台 |
| | 184 | ウィングデビル | きんのゆびわ | С | ドクロのゆびわ | F | 闭ざされた牢獄、海 |
| ١ | 185 | シュプリンガー | 龙のうろこ | D | ドラゴンキラー | Ε | 闭ざされた牢狱、処望と憎恶の魔宮 |
| | 186 | てつこうまじん | てつこうせき | В | サタンヘルム | E | 闭ざされた牢獄、西ナザム地方高台 |
| 1 | 187 | ガメゴンロード | べつこう | A | 龙のうろこ | C | |
| | 188 | キラ―クラブ | ゆめみの花 | В | どくがのナイフ | E | 闭ざされた牢狱 闭ざされた牢狱、绝望と憎恶の魔宮或其他 |
| | 189 | マポレーナ | いのりのゆびわ | D | せいじゃのはい | E | |
| | 190 | | | | | | 郷望と憎恶の魔宮、西ベクセリア地方小岛 郷切と検証の際宮、アイスの塔 |
| | 191 | ヘルクラウダー | かかずちのたま | В | まりょくのたね | F | 絶望と憎恶の魔宮、アルマの塔 |
| | | レッドドラゴン | 花のうろこ | В | ドラゴンクロー | E | 知望と憎恶の魔宮、アユルダーマ島高台或其他 知道と検証の歴史、アナスの投資其他: |
| | 192 | ギガンテス | ちからのゆびわ | D | ジャイアントクラブ | E | 知望と憎恶の魔宮、アルマの塔或其他 · 何望と憎恶の魔宮、オンゴリの居宮台 |
| | 193 | アカイライ | 赤いサンゴ | C | レッドタイツ | E | 知望と憎恶の魔宮、オンゴリの崖高台 (松は) は 検証の 麻宮 |
| | 194 | マジックアーマー | まほうのよろい | C | ハルベルト | E | 知望と憎恶の魔宮 (株理と検索の魔宮) |
| | | ベホマスライム | スライムゼリー | В | ばんのうぐすり | D | 知望と憎恶の魔宮、ウォルロ地方高台 (株理と増悪の魔宮、ウォルロ地方高台 |
| | 196 | トロルキング | 特やくそう | С | おにのかなぼう | E | 郷望と憎恶の迷宮、オンゴリの崖高台 郷望と憎恶の迷宮、オンゴリの崖高台 |
| | 197 | じごくのメンドーサ | | E | エルフののみぐすり | F | 绝望と憎恶の迷宮、西ベクセリア地方 |
| | 198 | にじくじゃく | つきのめぐみ | С | カラフルチュチュ | F | 绝望と憎恶の迷宮、オンゴリの崖高台 |

| 193 | | | | | | | tere in the second of the second |
|--|-----|-----------|-----------|-----|-----------|---|----------------------------------|
| 200 | 199 | ナイトキング | ダークシールド | D | ドクロのかぶと | F | 绝望と憎恶の迷宮、アイスバリ―海岸岛或其他 |
| 202 | | | | | | | |
| 203 キャライギー うまのふん 日 バルチザン 日 日記と信息の場合、アユルダーマ高島合 100 10 | 201 | ヘルバトラー | あくまのタトゥー | В | もうぎゅうヘルム | E | <u> 绝望と憎恶の魔宮、アルマの塔或其他</u> |
| 204 Dとくいばこ ちいさなメダル B 8.4のプレスレット E ダーマ塔、サンマロの北海窟県長穂 205 ミミック かいさなメダル B 8.4ののサリオ D 206 207 オナノ帝国域 アルマの接 D 207 オールギンメース オイメピー D スタイムのかんり E 実施密国窟(地形: 土) 造面 208 オトデンソク カンでのダロープ D エナメルのくつ E 実施密国窟(地形: 土) 造面 208 オトデンソク カンでのダロープ D エナメルのくつ E 実施密国窟(地形: 土) 造面 208 オトデンソク カンでのダロープ D エナメルのくつ E 実施密国窟(地形: 土) 上 210 スターメクラ D エナメルのくつ E 実施密国窟(地形: 土) 211 ギリメカー フェンダル D エナメルのくつ E 実施の密国窟(地形: 土) 211 ギリメカー エリンドラボック D エカメルのくつ E またりがラブ D エカジルのくの D エカジルのくの E カンドライント D 工物の密国窟(地形: 土) 211 ギリメカー スタームのかんじ E オリハエン E オリルエン E オリルエン E オリルエン E オリルエン E オリンドンドンド ベランラ A ドライデント D 工物の密国窟(地形: 土) 213 アメラフィース よのらん A カリルのラド F エ物の密国窟(地形: 土) 214 オメインジェンド ベランラ A ドライデント D 工物の密国窟(地形: 土) 215 ダイアプリルド ベリンラン A ドライラン A ドライン A ドライン | 202 | ひょうがまじん | こおりのけつしょう | В | リサイクルストーン | F | 绝望と憎恶の迷宮、アイスバリ―海岸岛 |
| 206 ミミック ちいきなメダル 日 きんのロギリオ 日 風兽の頭頭、ガナン帝国域、アルマの笠 207 ゴールデントーテム ゲビナきんか 日 まんかい 日 宝物地図頭頭(地形:土) 温値) スライムマネト・テム ゲビナきんか 日 まんがい 日 宝物地図頭頭(地形:土) 温値) スライスター・フィントーテム ゲビナきんか 日 またくのチェーック 日 宝物地図頭頭(地形:土) 温値) スラースメラ ひかりの石 A はしのカケラ 日 宝物地図頭頭(地形:土) 土 11 メリメカラ ペレ・ラーシュ レイニーロッド 日 よのよう レイニーロッド 日 よのよう レイニーロッド 日 大のはごろも 日 電物地図面面(地形:土) 日 メディンア・ファンター レイニーロッド 日 オリメカラ レイニーロッド 日 オリスカンタース スタースメラ レイニーロッド 日 オリスカンタース エリン・コンド・スタースタース スタースタースタースタースのはごろも 日 エリン・コンド・スタースタースのかられ 日 オリスカンタースタースのかられ 日 オリスカンタースタースののから 日 オリスカンタースタースのはごろも 日 オリスカンタースタースののから 日 オリスカンタースタースのかられ ロ オリスカンタースタースののから 日 オリスカンタースタースののから 日 オリスカンタースタースののから 日 オリスカンタースタースのから 日 オリスカンタースタースののから 日 オリスカンタースタースのから 日 オリスカンタースタースのから 日 オリスカンタースタースのから 日 オリスカンタースタースのから 日 オリスカンタースタースタースタースタースタースタースタースタースタースタースタースタースタ | 203 | キマライガー | うまのふん | В | パルチザン | Е | 绝望と憎恶の魔宮、アユルダーマ岛高台 |
| 208 | 204 | ひとくいばこ | ちいさなメダル | В | きんのブレスレット | Ε | ダーマ塔、サンマロウ北洞窟或其他 |
| 207 ゴールデントーテム | 205 | ミミック | ちいさなメダル | В | きんのロザリオ | D | 魔兽の洞窟、ガナン帝国城、アルマの塔 |
| 208 ラストテンク | 206 | スライムベホマズン | スライムゼリー | D | スライムのかんむり | Ε | 宝物地图洞窟(地形:土) |
| 209 ダークトロル まりょくの士 8 ぎぞくのチェニック E 宝物地密資語(地形、土) 11 ギリメカラ レーメカル C チェインドレス E 宝物地密資語(地形、土) 12 ベルミラージュ レイニーロッド C チェインドレス E 文化アナツ美合合 C チェインドレス E 文化アナツ美合 E 文化アナツ美合 E 文化アナツ美合 E 文がとのマント F 文物地密資語(地形、土) E 文がらのよう E 文がらのよう E 文がらのならぎ F 宝物地密資語(地形、土) E スタンンドネース シェンドネース シェンドネース シェンドネース シェンドネース シェンドネース シェンドネース シェンドネース シェンドス・コン A ドラゴンシールド D 宝物地密資語(地形、土) エラ エラ エラ エラ エラ エラ エラ エ | 207 | ゴールデントーテム | グビアナきんか | В | きんかい | F | 宝物地图洞窟(地形: 土、遗迹) |
| 209 ダークトロル まりょくの士 8 ぎぞくのチェニック E 宝物地密資語(地形、土) 11 ギリメカラ レーメカル C チェインドレス E 宝物地密資語(地形、土) 12 ベルミラージュ レイニーロッド C チェインドレス E 文化アナツ美合合 C チェインドレス E 文化アナツ美合 E 文化アナツ美合 E 文化アナツ美合 E 文がとのマント F 文物地密資語(地形、土) E 文がらのよう E 文がらのよう E 文がらのならぎ F 宝物地密資語(地形、土) E スタンンドネース シェンドネース シェンドネース シェンドネース シェンドネース シェンドネース シェンドネース シェンドネース シェンドス・コン A ドラゴンシールド D 宝物地密資語(地形、土) エラ エラ エラ エラ エラ エラ エラ エ | 208 | ラストテンツク | あつでのグローブ | D | エナメルのくつ | Е | 宝物地图洞窟(地形: 土、遗迹) |
| 211 | 209 | ダークトロル | まりょくの土 | В | ぎぞくのチュニック | E | |
| 211 | 210 | スターキメラ | ひかりの石 | Α . | ほしのカケラ | Е | |
| 212 | 211 | ギリメカラ | ヘビーメタル | С | | E | |
| 213 | | | | | | | |
| 216 メタルキング スライムのかんむり E オリハルコン F アルマの島、宝物地圏園窟 216 レジェンドホース うまのふん A ありんのおうさ F 宝物地圏園窟(地形: 土) 217 ガメゴンレジェンド ペっこう A ドラゴンシールド D 宝物地圏園窟(地形: 土) 218 デスタランチュラ まだらくもいと A ぎぞくのジャケット E 宝物地圏園窟(地形: 透遊) 220 スライムマデュラ スライムゼリー C カリスのかぶと E 宝物地圏園窟(地形: 透遊) 221 まおうのかめん あくまのチャー C おりよんのがよと E 宝物地圏園窟(地形: 透遊) 222 ピュアール だいまどうぼうし D だいまどうローブ F 宝物地圏園窟(地形: 透遊) 223 ピュアール だいまどうぼうし D だいまどうローブ F 宝物地圏園窟(地形: 透遊) 224 ボースパイダ まだらくもいと A ドリルナックル D 宝物地圏園窟(地形: 透遊) 225 マイステール たいまたいまたいまたいまたいまたいまたいまたいまたいまたいまたいまたいまたいまた | - | | | | | | |
| 216 | | | | | | | |
| 216 レジェンドホース うまのふん A きりんのおうぎ 下 宝物地圏園窟(地形: 土) 上) 対メゴンレジェンド べっこう A ドラゴンシールド D 宝物地圏園窟(地形: 土) 上) マイアンブルド まじゅうの皮 C ブラナトこうせき 田 宝物地圏園窟(地形: 造面) 日 で で で で で で で で で で で で で で で で で | | | | | | | |
| 217 ガメゴンレジェンド べつこう A ドラゴンシールド D 玉物地密和電(地形: 土) 218 デスタランチェラ まだらくもいと A ぎぞくのジャケット E 宝物地密和電(地形: 造通) 220 ステイムマデュラ スライムゼリー C カリよくのかよと E 宝物地密和電(地形: 造通) 221 まおうのかめん あくまのタトゥー C おやぶんの質 E 宝物地密和電(地形: 造通) 222 ザタンメイル てっかめん D はめつの質 F 宝物地密和電(地形: 造通) 223 ビュアール だいまどうぼうし D だいまどうロープ F 宝物地密和電(地形: 造通) 226 ボーンズバイダ まだらくもいと A ドリルナッフル E 宝物地密和電(地形: 造通) 226 ボールデンスライム & んかい E オリハカコン F 宝物地密和電(地形: 造通) 227 ゴールドマジカ & んかい E オリハコン F 宝物地密和電電(地形: 造通) 228 フィイナルウェボラン & んかい E オリルニン F 宝物地密園電(地形: 造通) 229 フィードコータン フラナトン B スキルのちの・ F 宝物地密園電(地形: 遺通) | | | | | | | |
| 218 ブスタランチュラ まだらくもいと A ぎぞくのジャケット E 宝物地密和電(地形: 遺迹) 220 スライムマデュラ スライムゼリー C カリキくのかぶと E 宝物地密和電(地形: 遺迹) 221 まおうのかめん あくまのタトゥー C おりよくのかぶと E 宝物地密和電(地形: 遗迹) 222 サタンメイル てっかめん D はめつの語 F 宝物地密和電(地形: 遗迹) 223 ビュアール だいまどうぼうし D だいまどうローブ F 宝物地密和電(地形: 遗迹) 224 ボーンスパイダ まだらくもいと A ドリルナッフル E 宝物地密和電(地形: 遗迹) 225 ネマイラロード かがみ石 C あくまのムチ D 宝物地密和電(地形: 遗迹) 226 ボールデンスライム きんかい E オリハナコン F 宝物地密和電(地形: 遗迹) 227 ゴールドマジャガ きんかい E オリハナコン F 宝物地密和電地密地密) 227 ゴールドマジャガ ラチナナンヴェラセき C コンパットドイン E 宝物地密和電に地形: 遗迹) 228 ブイナルウェオン ブラナナン・カン カン・カン・カン・カン・カン・カン・カン・カン・カン・カン・カン・カン・カン・カ | | | | | | | |
| 219 アイアンブルド まじゅうの段 C ブラチナこうせき E 宝物地图洞窟(地形: 遠遊) 220 スライムマデュラ スライムゼリー C ちりょくのかぶと E 宝物地图洞窟(地形: 遠遊) 222 サタンメイル てっかめん D はめつの首 F 宝物地图洞窟(地形: 遗遊) 223 ビュアール だいまどうぼうし D だいまどうロープ F 宝物地图洞窟(地形: 遗遊) 224 ボーンスパイダ まだらくもいと A ドリルナックル E 宝物地图洞窟(地形: 遗遊) 225 ネマイラロード かがみ石 C あくまのムナ D 宝物地图洞窟(地形: 遗遊) 226 ゴールデンスライム きんかい E オリハルコン F 宝物地图洞窟(地形: 遗遊) 227 ゴールデンスライム きんかい E 未りのたむ F 宝物地图洞窟(地形: 遗遊) 228 ファイナルウェボン きんかい E 未れのたむ F 宝物地图洞窟(地形: 遗遊) 229 フードコーズス スメンルンボーンスールドレス B フェンサードレス E 矢物地図洞窟(地形: 遗遊) 231 オフィスフェンス しんかんのぼうし D しんかんのデーン E 生物地図洞窟(地形: 雪) | - | | | | | | |
| 220 スライムでデュラ | | | | | | | |
| 221 まおうのかめん あくまのタトゥー C おやぶんの盾 E 宝物地密剤窟(地形: 遺迹) 222 サタンメイル てっかめん D はめつの盾 F 宝物地密剤窟(地形: 遺迹) 224 ボーンスパイダ まだらくもいと A ドリルナックル E 宝物地密剤窟(地形: 遺迹) 225 ネマイテロード かがみ石 C あくまのムチ D 宝物地密剤窟(地形: 遺迹) 226 ボールディンスイム ともかい E オリハルコン F 宝物地密剤窟(地形: 遺迹) 227 ボールドマジンガ きんかい E オリハルコン F 宝物地密剤窟(地形: 遺迹) 227 ブールドマジンガ きんかい E オリハルコン F 宝物地密剤窟(地形: 遺迹) 228 フィナルウェボン ミスリルこうせき C コンパットメイル E 宝物地密剤窟(地形: 遺迹) 229 ブラチナキング ブラチナミング ブラチナミカットンコタインB、 こ初地密剤窟(地形: 遺迹) アンツードレス E 気物地密剤窟(地形: 遺迹) 231 メフィストウエン しんかんのダラレ D しんかんのエープ E 宝物地密剤窟(地形: 遺迹) 233 ホラービースト たの石 C こおりのほうじゅ F 宝物地密剤窟(地形: 雪) 234 ボンドラボッア F ドンリの管内 とん | - | - | | | | | |
| 222 サタンメイル てつかめん D はあつの種 F 宝物地图洞窟(地形: 遺跡) 223 ビュアール だいまどうぼうし D だいまどうローブ F 宝物地图洞窟(地形: 遺跡) 224 ボーンスパイダ まだらくもいと A ドリルナックル E 宝物地图洞窟(地形: 遺跡) 225 ネマイフロード かがみ石 C あくまのムチ D 宝物地图洞窟(地形: 遺跡) 226 ゴールデンスライム さんかい E オリハルコン F 宝物地图洞窟(地形: 遺跡) 227 ゴールドマジンガ さんかい E 未んさいのおおなた F 宝物地图洞窟(地形: 遺跡) 228 ファイナルウェボン ジスリルこうせき C コンパットメイル E 宝物地图洞窟(地形: 遺跡) 230 ヘルヴィーナス スパンコールドレス B フェンサードレス E 気地と別洞庭(地形: 遺跡) 231 メフィストフェンス しんかんのずつプ D しんかんのエブロン E 宝物地図洞窟(地形: 遺跡) 232 ロードコープス しんかんの呼っし C うらみのほうじ を F 宝物地図洞窟(地形: 雪) 233 ホラービスト 命の石 C うらみのほうじ を F 宝物地図洞庭(地形: 雪) 234< | | | | | | | |
| 223 ビュアール だいまどうぼうし D だいまどうロープ F 宝物地密洞窟(地形: 透遊) 224 ボーンスパイダ まだらくもいと A ドリルナックル E 宝物地密洞窟(地形: 透遊) 225 キマイラロード かがみ石 C あくまのムチ D 宝物地密洞窟(地形: 透遊) 226 ゴールデンスライム きんかい E オリハルコン F 宝物地密洞窟(地形: 透遊) 227 ゴールドブジガ きんかい E ふんさいのおおなた F 宝物地密洞窟(地形: 透遊) 228 ファイナルウェボン ミスリルこうせき C コンパットメイル E 宝物地密洞窟(地形: 透遊) 230 ヘルヴィーナス スパンコールドレス B フェンサードレス E 宗セントシュタイン窓、宝物地密洞窟(地形: 雪) 231 メフィストフェレス しんかんのゲロープ D しんかんのブロープ D しんかんのブロープ D これかのアーツ E 宝物地密洞窟(地形: 雪) 232 ロードコープス しんかんのぼうし D しんかんのエブロン E 宝物地密洞窟(地形: 雪) 233 ホラービースト 命の石 C うらみのほうじゅ F 宝物地密洞窟(地形: 雪) 234 バンドラボックス ちいさなメダル A きんかい E エ物地密洞窟(地形: 雪) 235 マッドブリザード こおりのけっしょう C こおりのやいば E アイスパリー海岸路、宝物地密洞窟(地形: 雪) 236 おんこくまじん つけもの石 B よるのとばり C 宝物地密洞窟(地形: 雪) 237 ヴァルハラー ドクロのかぶと D 古強者のかぶと F 宝物地密洞窟(地形: 火) 238 じごくぐるま ばくたん石 C ペパト | | | | | | | |
| 224 ボーンスパイダ まだらくもいと A ドリルナックル E 室物地圏洞窟(地形: 遗迹) 226 オイフロード かがみ石 C あくまのムチ D 宝物地圏洞窟(地形: 遗迹) 226 ゴールドマスライム 8 んかい E オリハルコン F 宝物地圏洞窟(地形: 遗迹) 227 ゴールドマジンガ 8 んかい E ふんさいのおおなた F 宝物地圏洞窟(地形: 遗迹) 228 ファイナルウェボン スラナンしたかりのプローグ D 上水かのたね F 宝物地圏洞窟(地形: 遗迹) 230 ヘルヴィーナス スパンコールドレス B フェンサードレス E 东セントシェタイン窓、宝物地圏洞窟(地形: 雪) 231 メフィストフェレス しんかんのびうし D しんかんのエブロン E 宝物地圏洞窟(地形: 雪) 232 ロードコープス しんかんのぼうし D しんかんのエブロン E 宝物地圏洞窟(地形: 雪) 233 ホラービースト 命の石 C うらみのほうじゅ F 宝物地圏洞窟(地形: 雪) 233 ホラービースト 命の石 C こおりのはらし F 宝物地圏洞窟(地形: 雪) 233 ホラービースト あいるる子グリース C こおりの配別資産(地形: 雪) E 宝物地圏洞窟(地形: 雪) </td <td></td> <td></td> <td>てつかめん</td> <td>D</td> <td>はめつの盾</td> <td>F</td> <td>宝物地图洞窟(地形:遗迹)</td> | | | てつかめん | D | はめつの盾 | F | 宝物地图洞窟(地形:遗迹) |
| 225 末マイラロード かがみ石 C あくまのムチ D 宝物地圏洞窟(地形: 遗迹) 226 ゴールデンスライム きんかい E オリハルコン F 宝物地圏洞窟(地形: 遗迹) 227 ゴールドマジンガ きんかい E ふんさいのおおなた F 宝物地圏洞窟(地形: 遗迹) 228 ファイナルウェボン ジスリルこうせき C コンパットメイル E 宝物地圏洞窟(地形: 遗迹) 230 ヘルヴィーナス スパンコールドレス B フェンサードレス E 东セントシュタイン窓、宝物地圏洞窟(地形: 霊) 231 メフィストフェレス しんかんのダロープ D しんかんのブーツ E 宝物地圏洞窟(地形: 霊) 232 ロードコープス しんかんのぼうし D しんかんのエブロン E 宝物地圏洞窟(地形: 霊) 233 ホラービースト 命の石 C うらみのほうじゅ F 宝物地圏洞窟(地形: 霊) 234 バンドラボックス あいもなメダル A きんかい E 宝物地圏洞窟(地形: 霊) 235 マッドブリザド こおりのけつしょう C こおりのやいば E アイスバリー海岸場、宝物地圏洞窟(地形: 霊) 236 ホンドブリザド こおりのがっると D 古温者のかぶと F 宝物地圏洞窟(地形: 実) | | ビュアール | だいまどうぼうし | D | だいまどうローブ | F | |
| 226 ゴールデンスライム きんかい E オリハルコン F 宝物地图洞窟(地形: 遺迹) 227 ゴールドマジンガ きんかい E ふんさいのおおなた F 宝物地图洞窟(地形: 遺迹) 228 ファイナルウェボン ミスリルこうせき C コンバットメイル E 宝物地图洞窟(地形: 遺迹) 230 ヘルヴィーナス スパンコールドレス B フェンサードレス E 东セントシュタイン協、宝物地図洞窟(地形: 雪) 231 メフィストフェレス しんかんのグロープ D しんかんのブーツ E 宝物地図洞窟(地形: 雪) 232 ロードコープス しんかんのぼうし D しんかんのエブロン E 宝物地図洞窟(地形: 雪) 233 ホラービースト 命の石 C うらみのほうじゅ F 宝物地図洞窟(地形: 雪) 234 バンドラボックス ちいさなメダル A きんかい E 宝物地図洞窟(地形: 雪) 235 マッドブリザード こおりのけっしょう C こおりのやいば E アイスバリー海岸岛、宝物地図洞窟(地形: 雪) 236 あんこくまじん つけもの石 B よるのとがい E 宝物地図洞窟(地形: 雪) 237 ヴァルハーラー ドクロのかぶと D 古過者のかぶと F 宝物地図洞窟(地形: 火) </td <td>224</td> <td>ボーンスパイダ</td> <td>まだらくもいと</td> <td>A</td> <td>ドリルナックル</td> <td>Е</td> <td>宝物地图洞窟(地形: 遗迹)</td> | 224 | ボーンスパイダ | まだらくもいと | A | ドリルナックル | Е | 宝物地图洞窟(地形: 遗迹) |
| 227 ゴールドマジンガ きんかい E ふんさいのおおなた F 宝物地图洞窟(地形: 遠源) 228 ファイナルウェボン ミスリルこうせき C コンパットメイル E 宝物地图洞窟(地形: 遺源) 229 ブラチナミング ブラチナこうせき A スキルのたね F 宝物地图洞窟(地形: 遺源) 230 ヘルヴィーナス スパンコールドレス B フェンサードレス E 东セントシュタイン協、宝物地图洞窟(地形: 雪) 231 メフィストフェレス しんかんのグローブ D しんかんのブーツ E 宝物地图洞窟(地形: 雪) 232 ロードコーブス しんかんのグラし D しんかんのエブロン E 宝物地図洞窟(地形: 雪) 233 ホラービースト 命の石 C うらみのほうじゅ F 宝物地図洞窟(地形: 雪) 234 バンドラボックス ちいさなメダル A きんかい E 宝物地図洞窟(地形: 雪) 235 マッドブリザド ド こおりのけつしよう C こおりのやいば E アイスバリー海岸島、宝物地図洞窟(地形: 雪) 236 あんこくまじん つけもの石 B よるのとばり C 宝物地図洞窟(地形: 雪) 237 ヴァルハラー ドクロのかぶと D 古温者のかぶと F 宝物地図洞窟(地形: 火) < | 225 | キマイラロード | かがみ石 | С | あくまのムチ | D | 宝物地图洞窟(地形: 遗迹) |
| 228 ファイナルウェボン ミスリルこうせき C コンパットメイル E 宝物地图洞窟(地形: 遺跡) 230 ペルヴィーナス ズジコールドレス B フェンサードレス E 东セントシュタイン岛、宝物地图洞窟(地形: 雪) 231 メフィストフェレス しんかんのグロープ D しんかんのブーツ E 宝物地图洞窟(地形: 雪) 232 ロードコープス しんかんのぼうし D しんかんのエブロン E 宝物地图洞窟(地形: 雪) 233 ホラービースト 命の石 C うらみのほうじゅ F 宝物地图洞窟(地形: 雪) 234 バンドラボックス ちいきなメダル A きんかい E 宝物地図洞窟(地形: 雪) 235 マッドブリザ F こおりのけつしょう C こおりのやいば E アイスパリー海岸岛、宝物地図洞窟(地形: 雪) 236 あんこくまじん つけもの石 B よるのとばり C 宝物地図洞窟(地形: 雪) 237 ヴァルハラー Fクロのかぶと D 古温者のかぶと F 宝物地図洞窟(地形: 男) 238 じごくぐるま ばくだん石 C へパイトスのひだね D 宝物地図洞窟(地形: 火) 239 れんごく天马 うまのふん B きりんのおうぎ F 宝物地図洞窟(地形: 火) 240 あていのばんにん まりよくの土 B 战士の強 D E 宝物地図洞窟(地形: 火) 241 れんごくまちょう Fりのおうぎ D ほのおの唇 E 宝物地図洞窟(地形: 火) 242 エビルフレイム ようがんのカケラ B ほのおの否 E 宝物地図洞窟(地形: 火) 243 ヘルガーディアン | 226 | ゴールデンスライム | きんかい | Ε | オリハルコン | F | 宝物地图洞窟(地形:遗迹、雪) |
| 229 | 227 | ゴールドマジンガ | きんかい | Е | ふんさいのおおなた | F | 宝物地图洞窟(地形: 遗迹) |
| 230 | 228 | ファイナルウエポン | ミスリルこうせき | C | コンパットメイル | Ε | 宝物地图洞窟(地形: 遗迹) |
| 231 メフィストフェレス しんかんのグロープ D しんかんのブーツ E 宝物地図洞窟(地形:雪) 232 ロードュープス しんかんのぼうし D しんかんのエブロン E 宝物地図洞窟(地形:雪) 233 ホラービースト 命の石 C うらみのほうじゅ F 宝物地図洞窟(地形:雪) 234 バンドラボックス ちいきなメダル A きんかい E 宝物地図洞窟(地形:雪) 235 マッドブリザ ド こおりのけっしょう C こおりのやいば E アイス・フー海岸島、宝物地図洞窟(地形:雪) 236 あんこくまじん つけもの石 B よるのとばり C 宝物地図洞窟(地形:雪) 237 ヴァルハラー ドクロのかぶと D 古強者のかぶと F 宝物地図洞窟(地形:雪) 238 じごくぐるま ばくだん石 C ペパイトスのひだね D 宝物地図洞窟(地形: 火) 239 れんごく天马 うまのふん B もりんのおうぎ F 宝物地図洞窟(地形: 火) 240 おいのばんにん まりよくの主 B 成土の側 E 宝物地図洞窟(地形: 火) 241 れんごくまりよう トリのおうう B ほのおのつるぎ E 宝物地図洞窟(地形: 火) | 229 | プラチナキング | プラチナこうせき | Α | スキルのたね | F | 宝物地图洞窟(地形:遗迹) |
| 232 | 230 | ヘルヴィーナス | スパンコールドレス | В | フェンサードレス | Е | 东セントシュタイン岛、宝物地图洞窟(地形: 雪) |
| 233 | 231 | メフィストフェレス | しんかんのグローブ | D | しんかんのブーツ | Е | 宝物地图洞窟(地形:雪) |
| 233 ホラービースト 命の石 C うらみのほうじゅ F 宝物地图洞窟(地形:雪) 234 バンドラボックス ちいさなメダル A きんかい E 宝物地图洞窟(宝箱) 235 マッドブリザード こおりのけっしょう C こおりのやいば E アイスバリー海岸岛、宝物地図洞窟(地形:雪) 236 あんこくまじん つけもの石 B よるのとばり C 宝物地図洞窟(地形:雪) 237 ヴァルハラー ドクロのかぶと D 古盗者のかぶと F 宝物地図洞窟(地形:雪) 238 じごくぐるま ぱくだん石 C ヘパイトスのひだね D 宝物地図洞窟(地形: 火) 239 れんごく天り うまのふん B きりんのおうぎ F 宝物地図洞窟(地形: 火) 240 あていのばんにん まりょくの土 B 成土の釧 E 宝物地図洞窟(地形: 火) 241 れんごくまちょう トリのおうぎ D ほのおのの話 E 宝物地図洞窟(地形: 火) 242 エビルフレイム ようがんのカケラ B まじんのかなづち E 宝物地図洞窟(地形: 火) 243 ヘルガーディアン サタンへルム D まじんのかのので E 宝物地図洞窟(地形: 火) 244 </td <td>232</td> <td>ロードコープス</td> <td>しんかんのぼうし</td> <td>D</td> <td>しんかんのエブロン</td> <td>Е</td> <td>宝物地图洞窟(地形:雪)</td> | 232 | ロードコープス | しんかんのぼうし | D | しんかんのエブロン | Е | 宝物地图洞窟(地形:雪) |
| 234 パンドラボックス あいさなメダル A きんかい E 宝物地図洞窟(宝箱) 235 マッドブリザ ド こおりのけつしょう C こおりのやいば E アイスバリー海岸岛、宝物地図洞窟(地形:雪) 236 あんこくまじん つけもの石 B よるのとばり C 宝物地図洞窟(地形:雪) 237 ヴァルハラー ドクロのかぶと D 古湿者のかぶと F 宝物地図洞窟(地形:雪) 238 じごくぐるま ばくだん石 C ペパイトスのひだね D 宝物地図洞窟(地形:火) 239 れんごく天日 うまのふん B きりんのおうぎ F 宝物地図洞窟(地形:火) 240 あていのばんにん まりょくの土 B 成土の釧 E 宝物地図洞窟(地形:火) 241 れんごくまちょう トリのおうぎ D ほのおの盾 E 宝物地図洞窟(地形:火) 242 エピルフレイム ようがんのカケラ B はのおのつるぎ E 宝物地図洞窟(地形:火) 243 ヘルガーディアン サタンヘルム D まじんのかなづち E 宝物地図洞窟(地形:火) 244 アンドレアル 近のうろこ A ひかりの石 D 宝物地図洞窟(地形:火) 245 デスカイザ まじゅうのツメ E さとりのアンビース E 宝物地図洞窟(地形:火) 246 じごくのヌエ まじゅうのツメ E さとりのアンビース E 宝物地図洞窟(地形:水) 247 うみうしひめ カスシースト E で物地図洞窟(地形:水) 248 クラウンヘッド <td>233</td> <td>ホラービースト</td> <td></td> <td>С</td> <td></td> <td>F</td> <td></td> | 233 | ホラービースト | | С | | F | |
| 235 マッドブリザ ド こおりのけっしょう C こおりのやいば E アイスバリー海岸島、宝物地图洞窟(地形:雪) 236 あんこくまじん つけもの石 B よるのとばり C 宝物地图洞窟(地形:雪) 237 ヴァルハラー ドクロのかぶと D 古强者のかぶと F 宝物地图洞窟(地形:雲) 238 じごくぐるま ばくだん石 C ペパイトスのひだね D 宝物地图洞窟(地形:火) 239 れんごく天日 うまのふん B きりんのおうぎ F 宝物地图洞窟(地形:火) 240 ちていのばんにん まりょくの土 B 成土の創 E 宝物地图洞窟(地形:火) 241 れんごくまちょう トリのおうぎ D ほのおの盾 E 宝物地图洞窟(地形:火) 242 エピルフレイム ようがんのカケラ B ほのおのつるぎ E 宝物地图洞窟(地形:火) 243 ヘルガーディアン サタンヘルム D まじんのかなづち E 宝物地图洞窟(地形:火) 244 アンドレアル 皮のうろこ A ひかりの石 D 宝物地图洞窟(地形:火) 245 デスカイザ まじゅうのツメ E さとりのフンピース E 宝物地图洞窟(地形:火) 246 じごくのヌエ まじゅうのツメ E さとりのフンピース E 宝物地图洞窟(地形:水) 247 うみうしひめ カスシリの村 D 大地のキルト E ビタリ海岸高台、宝物地图洞窟(地形:水) 248 クラウンヘッド あゃしそう C ウイッチハット D 宝物地図洞窟(地形:水) | | | | Α | | Е | |
| 236 あんこくまじん つけもの石 B よるのとばり C 宝物地圏洞窟(地形: 需) 237 ヴァルハラー ドクロのかぶと D 古强者のかぶと F 宝物地圏洞窟(地形: 雲) 238 じごくぐるま ばくだん石 C ペパイトスのひだね D 宝物地圏洞窟(地形: 火) 239 れんごく天日 うまのふん B きりんのおうぎ F 宝物地圏洞窟(地形: 火) 240 ちていのばんにん まりょくの土 B 成土の釧 E 宝物地圏洞窟(地形: 火) 241 れんごくまちょう トリのおうぎ D ほのおのの盾 E 宝物地圏洞窟(地形: 火) 242 エピルフレイム ようがんのカケラ B はのおのつるぎ E 宝物地圏洞窟(地形: 火) 243 ヘルガーディアン サタンヘルム D まじんのかなづち E 宝物地圏洞窟(地形: 火) 244 アンドレアル 皮のうろこ A ひかりの石 D 宝物地圏洞窟(地形: 火) 245 デスカイザ まじゅうの皮 A ちからのルビー E 宝物地圏洞窟(地形: 火) 246 じごくのヌエ まじゅうのツメ E をりのフンピース E 宝物地圏洞窟(地形: 水) 247 | | | | | | | |
| 237 ヴァルハラー ドクロのかぶと D 古強者のかぶと F 宝物地图洞窟(地形: 実) 238 じごくぐるま ぱくだん石 C ヘパイトスのひだね D 宝物地图洞窟(地形: 火) 239 れんごく天马 うまのふん B きりんのおうぎ F 宝物地图洞窟(地形: 火) 240 あていのばんにん まりょくの土 B 成土の劍 E 宝物地図洞窟(地形: 火) 241 れんごくまちょう トリのおうぎ D ほのおの盾 E 宝物地図洞窟(地形: 火) 242 エピルフレイム ようがんのカケラ B ほのおのつるぎ E 宝物地図洞窟(地形: 火) 243 ヘルガーディアン サタンヘルム D まじんのかなづち E 宝物地図洞窟(地形: 火) 244 アンドレアル 龙のうろこ A ひかりの石 D 宝物地図洞窟(地形: 火) 245 デスカイザ まじゅうのツメ E さりのスレビー E 宝物地図洞窟(地形: 火) 246 じごくのヌエ まじゅうのツメ E さりのフレビース E 宝物地図洞窟(地形: 水) 247 うみうしひめ うみなりの材 D 大地のキルト E 宝物地図洞窟(地形: 水) 248 | | | | | | | |
| 238 じごくぐるま ぱくだん石 C へバイトスのひだね D 宝物地図洞窟(地形: 火) 239 れんごく天马 うまのふん B きりんのおうぎ F 宝物地図洞窟(地形: 火) 240 ちていのばんにん まりょくの土 B 战土の剣 E 宝物地図洞窟(地形: 火) 241 れんごくまちょう トリのおうぎ D ほのおの盾 E 宝物地図洞窟(地形: 火) 242 エピルフレイム ようがんのカケラ B ほのおのつるぎ E 宝物地図洞窟(地形: 火) 243 へルガーディアン サタンヘルム D まじんのかなづち E 宝物地図洞窟(地形: 火) 244 アンドレアル 龙のうろこ A ひかりの石 D 宝物地図洞窟(地形: 火) 245 デスカイザ まじゅうの皮 A ちからのルビー E 宝物地図洞窟(地形: 火) 246 じごくのヌエ まじゅうのツメ E さとりのアンピース E 宝物地図洞窟(地形: 火) 247 うみうしひめ うみなりの杖 D 大地のキルト E ピタリ海岸高台、宝物地図洞窟(地形: 水) 248 クラウンヘッド あゃかしそう C ウイッチハット D 宝物地図洞窟(地形: 水) | | | | | | | |
| 239 れんごく天马 うまのふん B きりんのおうぎ F 宝物地图洞窟(地形: 火) 240 ちていのばんにん まりょくの土 B 战土の剣 E 宝物地图洞窟(地形: 火) 241 れんごくまちょう トリのおうぎ D ほのおのの盾 E 宝物地图洞窟(地形: 火) 242 エピルフレイム ようがんのカケラ B ほのおのつるぎ E 宝物地图洞窟(地形: 火) 243 ヘルガーディアン サタンヘルム D まじんのかなづち E 宝物地图洞窟(地形: 火) 244 アンドレアル 龙のうろこ A ひかりの石 D 宝物地图洞窟(地形: 火) 245 デスカイザ まじゅうの皮 A ちからのルビー E 宝物地图洞窟(地形: 火) 246 じごくのヌエ まじゅうのツメ E さとりのアンピース E 宝物地图洞窟(地形: 火) 247 うみうしひめ うみなりの杖 D 大地のキルト E ビタリ海岸高台、宝物地图洞窟(地形: 水) 248 クラウンヘッド あやかしそう C ウイッチハット D 宝物地図洞窟(地形: 水) | | | | | | | |
| 240 ちていのばんにん まりょくの土 B 战土の劍 E 宝物地图洞窟(地形: 火) 241 れんごくまちょう トリのおうぎ D ほのおの盾 E 宝物地图洞窟(地形: 火) 242 エピルフレイム ようがんのカケラ B ほのおのつるぎ E 宝物地图洞窟(地形: 火) 243 ヘルガーディアン サタンヘルム D まじんのかなづち E 宝物地图洞窟(地形: 火) 244 アンドレアル 皮のうろこ A ひかりの石 D 宝物地图洞窟(地形: 火) 245 デスカイザ まじゅうの皮 A ちからのルビー E 宝物地图洞窟(地形: 火) 246 じごくのヌエ まじゅうのツメ E さとりのワンピース E 宝物地图洞窟(地形: 火) 247 うみうしひめ うみなりの杖 D 大地のキルト E ビタリ海岸高台、宝物地图洞窟(地形: 水) 248 クラウンヘッド あやかしそう C ウイッチハット D 宝物地図洞窟(地形: 水) | | | | | | | |
| 241 れんごくまちょう トリのおうぎ D ほのおの盾 E 宝物地図洞窟(地形: 火) 242 エピルフレイム ようがんのカケラ B ほのおのつるぎ E 宝物地図洞窟(地形: 火) 243 ヘルガーディアン サタンヘルム D まじんのかなづち E 宝物地図洞窟(地形: 火) 244 アンドレアル 皮のうろこ A ひかりの石 D 宝物地図洞窟(地形: 火) 245 デスカイザ まじゅうの皮 A ちからのルビー E 宝物地図洞窟(地形: 火) 246 じごくのヌエ まじゅうのツメ E さとりのフンピース E 宝物地図洞窟(地形: 火) 247 うみうしひめ うみなりの杖 D 大地のキルト E ビタリ海岸高台、宝物地図洞窟(地形: 水) 248 クラウンヘッド あやかしそう C ウイッチハット D 宝物地図洞窟(地形: 水) | | | | | | | |
| 242 エビルフレイム ようがんのカケラ B ほのおのつるぎ E 宝物地圏洞窟(地形: 火) 243 ヘルガーディアン サタンヘルム D まじんのかなづち E 宝物地圏洞窟(地形: 火) 244 アンドレアル 龙のうろこ A ひかりの石 D 宝物地圏洞窟(地形: 火) 245 デスカイザ まじゅうの皮 A ちからのルビー E 宝物地圏洞窟(地形: 火) 246 じごくのヌエ まじゅうのツメ E さとりのワンピース E 宝物地圏洞窟(地形: 火) 247 うみなりの杖 D 大地のキルト E ビタリ海岸高台、宝物地圏洞窟(地形: 水) 248 クラウンヘッド あやかしそう C ウイッチハット D 宝物地圏洞窟(地形: 水) | | | | | | | |
| 243 ヘルガーディアン サタンヘルム D まじんのかなづち E 宝物地図洞窟(地形: 火) 244 アンドレアル 龙のうろこ A ひかりの石 D 宝物地図洞窟(地形: 火) 245 デスカイザ まじゅうの皮 A ちからのルビー E 宝物地図洞窟(地形: 火) 246 じごくのヌエ まじゅうのツメ E さとりのワンピース E 宝物地図洞窟(地形: 火) 247 うみうしひめ うみなりの杖 D 大地のキルト E ビタリ海岸高台、宝物地図洞窟(地形: 水) 248 クラウンヘッド あやかしそう C ウイッチハット D 宝物地図洞窟(地形: 水) | | | | 1 _ | | | |
| 244 アンドレアル 龙のうろこ A ひかりの石 D 宝物地图洞窟(地形: 火) 245 デスカイザ まじゅうの皮 A ちからのルビー E 宝物地图洞窟(地形: 火) 246 じごくのヌエ まじゅうのツメ E さとりのワンピース E 宝物地图洞窟(地形: 火) 247 うみなりの杖 D 大地のキルト E ビタリ海岸高台、宝物地图洞窟(地形: 水) 248 クラウンヘッド あやかしぞう C ウイッチハット D 宝物地图洞窟(地形: 水) | | | | | | | |
| 245 デスカイザ まじゅうの皮 A ちからのルビー E 宝物地图洞窟(地形: 火) 246 じごくのヌエ まじゅうのツメ E さとりのワンピース E 宝物地图洞窟(地形: 火) 247 うみなりの杖 D 大地のキルト E ビタリ海岸高台、宝物地图洞窟(地形: 水) 248 クラウンヘッド あやかしそう C ウイッチハット D 宝物地图洞窟(地形: 水) | | | | | _ | | |
| 246 じごくのヌエ まじゅうのツメ E さとりのワンピース E 宝物地图洞窟(地形: 火) 247 うみうしひめ うみなりの杖 D 大地のキルト E ビタリ海岸高台、宝物地图洞窟(地形: 水) 248 クラウンヘッド あやかしそう C ウィッチハット D 宝物地图洞窟(地形: 水) | | | | | | | |
| 247 うみうしひめ うみなりの杖 D 大地のキルト E ビタリ海岸高台、宝物地圏洞窟(地形: 水) 248 クラウンヘッド あやかしそう C ウィッチハット D 宝物地圏洞窟(地形: 水) | | | | | | | |
| 248 クラウンヘッド あやかしそう C ウィッチハット D 宝物地图洞窟(地形: 水) | 246 | じごくのヌエ | まじゅうのツメ | E | さとりのワンピース | E | 宝物地图洞窟(地形:火) |
| | 247 | うみうしひめ | うみなりの杖 | D | 大地のキルト | E | ビタリ海岸高台、宝物地图洞窟(地形: 水) |
| 249 イエローサタン こうもりのはね A つきのめぐみ D 宝物地图洞窟(地形:水) | 248 | クラウンヘッド | あやかしそう | C | ウィッチハット | D | 宝物地图洞窟(地形:水) |
| | 249 | イエロ―サタン | こうもりのはね | A | つきのめぐみ | D | 宝物地图洞窟(地形:水) |





| 250 | まかいファイター | 龙のうろこ | В | 古强者のかぶと | E | 宝物地图洞窟(地形: 水) |
|-----|----------|-----------|---|----------|---|---------------|
| 251 | ゴールドタヌ | まじゅうの皮 | Α | せかいじゅのは | E | 宝物地图洞窟(地形:水) |
| 252 | デンガー | ヴァルキリーソード | D | はやぶさの剣 | E | 宝物地图洞窟(地形:水) |
| 253 | ダークマリーン | あつてのグローブ | С | あくまのツメ | E | 宝物地图洞窟(地形: 水) |
| 254 | ドラゴンウー | 龙のうろこ | Α | ドラゴンクロ | D | 宝物地图洞窟(地形: 水) |
| 255 | オーシャンボーン | いやしそう | В | だいまどうぼうし | E | 宝物地图洞窟(地形:水) |
| 256 | シーパーン | せいじゃのはい | С | へびのおうぎ | D | 宝物地图洞窟(地形:水) |

注: 掉落等级A-F, A为最容易掉落, F为最难掉落。





坑道地形

| 宝精等级 | 出现怪物 |
|------|---|
| H-I | マージマタンゴ、しびれあげは、キメラ、ベンガルクーン、バブーン |
| H-I | ピンクモ―モン、リカント、ブラックベジタ―、ストロングアニマル、リザ―ドマン |
| G-I | ヒババンゴ、アサシンエミュー、じごくのハサミ、スーパーテンツク、ウドラー |
| F-I | サイクロブス、メガザルロック、マグマロン、突げきホーン、ギガントヒルズ、マッドファルコン |
| E-H | ライノキング、マッドファルコン、くもの大王、ダークデンデン、ポストロ ル |
| D-H | キャノンキング、シュブリンガー、グリーンドラゴン、クローハンズ、フロストギズモ |
| C-G | じごくのメンドーサ、スライムベホマズン、ヘルクラウダー、ゴールデントーテム、シュプリンガー |
| B-G | クラウンヘッド、マポレーナ、キラークラブ、ダークトロル、にじくじゃく |
| A-F | ギリメカラ、スターキメラ、ダークトロル、ラストテンツク、ギガントドラゴン |
| A-E | だいおうクジラ、ヘルミラ―ジュ、ギリメカラ、スタ―キメラ、メタルキング |
| S-I | レジェンドホース、ゴッドライダ―、ラストテンツク、だいおうクジラ、スタ―キメラ |
| SF | デスタランチュラ、ガメゴンレジェンド、レジェンドホース、ゴッドライダー、ヘルミラージュ |

遗迹地形

| 宝箱等级 | 出现任物 |
|------|---|
| Н | まじゅつし、はにわナイト、さまようよろい、ストーンマン、デザートタンク |
| H-I | メーダロード、トロル、タイガーランス、ビッグモアイ、アーゴンデビル |
| G-I | メタルブラザーズ、メタルハンタ 、ようがんピロー、ビッグフェイス、アロダイタス |
| F-I | トーテムキラー、うごくせきぞう、アサシンドール、スーパーテンツク、ようじゅつし |
| E-H | キラーマシン、リビングスタチュー、エビルチャリオット、トーテムキラー、ボストロール |
| D-H | クローハシズ、ゴーレム、じごくのメンドーサ、キャノンキング、キマライガー |
| C G | アイアンブルド―、はぐれメタル、トロルキング、スライムマデュラ、クロ―ハンズ |
| B-G | ラストテンツク、ゴールデントーテム、ヘルバトラー、アイアンブルドー、スライムマデュラ |
| AF | サタンメイル、まおうのかめん、アイアンブルドー、ラストテンツク、スライムマデュラ |
| A-F | じごくぐるま、ボーンスパイダ、ビュアール、サタンメイル、まおうのかめん、ゴールデントーテム |
| S-I | ゴールデンスライム、キマイラロード、ボーンスパイダ、ビュアール、まおうのかめん |
| S-F | ファイナルウェポン、ゴールドマジンガ、ブラチナキング、キマイラロード、ボーンスパイダ |
| - | |

冰洞地形

| 水闸地形 | |
|------|---|
| 宝箱等级 | 出现怪物 |
| HH | マミー、さまようたましい、うずしおキング、どくどくゾンビ、ひとくいばこ |
| H-I | リカントマムル、しにがみ兵、ヘルビースト、ゴートドン、ベホイムスライム |
| G-I | マミー、ホワイトランサー、ランドンクイナ、ゲール、デビルスノー |
| F-I | ビッグポック、ホワイトランサー、死灵の骑士、キラーアーマー、サイクロブス |
| E-H | アイスビックル、ヘルジャッカル、サイクロブス、ダークホビット、ウィングデビル |
| D-H | てつこうまじん、アイスビックル、キラーマシン、ウィングデビル、ヘルクラウダー |
| C-G | てっこうまじん、ワイトキング、ヘルクラウダー、トロルキング、フロストギズモ |
| B-G | ヘルヴィーナス、マジックアーマー、ひょうがまじん、ナイトキング、アカイライ |
| A-F | ロ ドコープス、メフィストフェレス、ヘルヴィーナス、スライムマデュラ、ひょうがまじん、ナイトキング |
| A-E | メフィストフェレス、ホラービースト、ゴールデンスライム、ロードコープス |
| S-I | あんこくまじん、マッドブリザ ド、メフィストフェレス、ホラービ スト |
| S-F | マッドブリザード、ヴァルハラー、イエローサタン、あんこくまじん |

火山地形

| 7 (11 - 11) | |
|---------------|--|
| 宝箱等级 | 出现怪物 |
| H-! | ウパパロン、メタルライダー、ビッグモアイ、ジエリーマン、ばくだん岩 |
| H-1 | ゴールドマン、メイジキメラ、ようじゅつし、サンドシャーク、リザードマン |
| G-I | アイアンクック、キメラ、おどるほうせき、トロル、じごくのよろい |
| F-I | じごくのよろい、ようがんピロー、メタルハンター、はぐれメタル、アンクルホーン |
| E-H | アンクルホーン、マグマロン、りゅう兵士、ゴードンヘッド、ブラックタヌー |
| D-H | レッドサイクロン、キラ―マシン、ヒートギズモ、ようがんまじん、デビルア―マー |
| C-G | にじくじゃく、ナイトリッチ、レッドドラゴン、デビルアーマー、ようがんまじん |
| B-G | れんごく天马、じごくぐるま、ギガンテス、ナイトリッチ、じごくのメンド―サ |
| A-F | ダークトロル、ちていのばんにん、れんごく天马、じごくぐるま、メタルキング |
| A-E | エビルフレイム、れんごくまちょう、ダークトロル、ちていのばんにん、じごくぐるま |
| S-I | アンドレアル、ヘルガーディアン、エビルフレイム、れんごくまちょう、ちていのばんにん |
| S-F | じごくのヌエ、デスカイザー、アンドレアル、ヘルガーディアン、れんごくまちょう |

水洞地形

| 宝箱等级 | 出现權制 |
|------|---|
| H-I | ニードルオクト、がいこつ兵、かいぞくウーパー、オーシャンクロー、ヘルマリーン |
| H-I | キングスライム、スネークロード、ガマキャノン、オクトスパイカー、メダパニつむり |
| G I | プラッドマミ 、デスプリ スト、ヘルバイパー、ビッグボック、オーシャンクロー |
| F-I | ベホマスライム、オーシャンナーガ、ギャオース、ブラッドアーゴン、ガニラス |
| E-H | ゾンビナイト、ヘルダイバ―、ガメゴンロ―ド、スライムベホマズン、影の骑士 |
| D-H | 影の騎士、グリーンドラゴン、スライムベホマズン、キラークラブ、ヘルバトラー |
| C-G | キラ クラブ、ギガントドラゴン、ヘルバトラー、ギガンテス、マポレーナ |
| B-G | クラウンヘッド、うみうしひめ、マジックアーマー、メタルキング、ギガンテス |
| A F | まかいファイター、イエローサタン、クラウンヘッド、うみうしひめ、マジックア マ |
| A-E | デンガー、ゴールドタヌ、まかいファイター、イエローサタン、うみうしひめ |
| S-I | ドラゴン・ウー、ダークマリーン、デンガー、ゴールドタヌ、イエローサタン |
| S-F | シーバーン、オーシャンボーン、ドラゴン・ウー、ダークマリーン、デンガ |



魔主派8088加品消暑几每一览

巴拉莫斯 (バラモス)

| 等级 | 掉落道具1 | 几率 | 掉落道具2 | 几率 | 掉落道具3 | 几率 |
|--------|---------|------|----------|-----|---------|-----|
| 1 3 | ちいさなメダル | 100% | ゆうしゃのブーツ | 20% | シルバーオーブ | 5% |
| 48 | ちいさなメダル | 100% | ゆうしゃのブーツ | 25% | シルバーオーブ | 5% |
| 9 15 | ちいさなメダル | 100% | ゆうしゃの服 | 20% | シルバーオーブ | 6% |
| 16-25 | ちいさなメダル | 100% | ムドーの地图 | 10% | シルバーオーブ | 6% |
| 26 -40 | ちいさなメダル | 100% | ムド―の地图 | 15% | シルバーオーブ | 7% |
| 41-56 | ちいさなメダル | 100% | ムド一の地图 | 20% | シルバーオーブ | 7% |
| 57-68 | ちいさなメダル | 100% | ムド一の地图 | 25% | シルバーオーブ | 8% |
| 69-80 | ちいさなメダル | 100% | ムド―の地图 | 30% | シルバーオーブ | 8% |
| 81-90 | ちいさなメダル | 100% | ムド一の地图 | 35% | シルバーオーブ | 9% |
| 91-99 | ちいさなメダル | 100% | ムド―の地图 | 40% | シルバーオーブ | 10% |

姆多 (ムドー)

| 等级 | 掉落道具) | 几季 | - 排落造具2 | 儿童 | 掉落進具3 | 几率 |
|-------|---------|------|----------|-----|---------|----|
| 1-3 | ちいさなメダル | 100% | レイドックブーツ | 20% | イエローオーブ | 5% |
| 4⊸8 | ちいさなメダル | 100% | レイドックブーツ | 25% | イエローオーブ | 5% |
| 9-15 | ちいさなメダル | 100% | レイドックの服 | 15% | イエローオーブ | 6% |
| 16-25 | ちいさなメダル | 100% | ドルマゲスの地图 | 10% | イエローオープ | 6% |
| 26-40 | ちいさなメダル | 100% | ドルマゲスの地图 | 15% | イエローオーブ | 7% |
| 41-56 | ちいさなメダル | 100% | ドルマゲスの地图 | 20% | イエローオーブ | 7% |
| 57-68 | ちいさなメダル | 100% | ドルマゲスの地図 | 25% | イエローオーブ | 8% |
| 69-80 | ちいさなメダル | 100% | ドルマゲスの地图 | 30% | イエローオーブ | 8% |



多魯马格斯 (ドルマゲス)

| 等级 | 掉落道具1 | 几里 | 掉落道具2 | 几章 | 掉落道具3 | 几率 |
|-------|---------|------|-----------|-----|---------|-----|
| 1-3 | ちいさなメダル | 100% | トロデーンブーツ | 20% | バープルオーブ | 5% |
| 4-8 | ちいさなメダル | 100% | トロデーンブーツ | 25% | パープルオーブ | 5% |
| 9-15 | ちいさなメダル | 100% | トロデーンバンダナ | 15% | パープルオーブ | 6% |
| 16-25 | ちいさなメダル | 100% | 天空のズボン | 15% | パープルオーブ | 6% |
| 26-40 | ちいさなメダル | 100% | 天空のズボン | 20% | パープルオーブ | 7% |
| 41-56 | ちいさなメダル | 100% | 天空のズボン | 25% | パープルオーブ | 7% |
| 57-68 | ちいさなメダル | 100% | 天空のかぶと | 15% | パープルオーブ | 8% |
| 69-80 | ちいさなメダル | 100% | 天空の服 | 15% | パープルオーブ | 8% |
| 81-90 | ちいさなメダル | 100% | 天空の服 | 20% | パープルオーブ | 9% |
| 91-99 | ちいさなメダル | 100% | 天空の服 | 25% | パープルオープ | 10% |

龙王

| 等级 | 掉落遇臭1 | 几學 | 掉落道具2 | 几事 | 排落這具3 | 几率 |
|-------|---------|------|----------|-----|---------|------|
| 1-3 | ちいさなメダル | 100% | ラダトームブーツ | 15% | レッドオーブ | 5% |
| 4-8 | ちいさなメダル | 100% | ラダト―ムかぶと | 15% | レッドオーブ | 5% |
| 9 –15 | ちいさなメダル | 100% | ラダト―ムよろい | 15% | レッドオーブ | 6% |
| 16-25 | ちいさなメダル | 100% | デスピサロの地图 | 10% | レッドオーブ | 6% |
| 26 40 | ちいさなメダル | 100% | デスピサロの地图 | 15% | レッドオープ | 7% |
| 41-56 | ちいさなメダル | 100% | デスピサロの地图 | 20% | レッドオーープ | 7% . |
| 57-68 | ちいさなメダル | 100% | デスピサロの地图 | 25% | レッドオープ | 8% |
| 69-80 | ちいさなメダル | 100% | デスピサロの地图 | 30% | レッドオーブ | 8% |
| 81-90 | ちいさなメダル | 100% | デスピサロの地图 | 35% | レッドオ ブ | 9% |
| 91-99 | ちいさなメダル | 100% | デスピサロの地图 | 40% | レッドオーブ | 10% |

死神皮萨罗(デスピサロ)

| 等级 | 掉落道具1 | 几墨 | 押落道具2 | 几率 | 排落道具3 | 几率 |
|-------|---------|------|-----------|-----|---------|-----|
| 1-3 | ちいさなメダル | 100% | 天空のブーツ | 15% | グリーンオーブ | 5% |
| 4-8 | ちいさなメダル | 100% | 天空のブーツ | 20% | グリーンオーブ | 5% |
| 915 | ちいさなメダル | 100% | 天空のブーツ | 25% | グリーンオープ | 6% |
| 16-25 | ちいさなメダル | 100% | ミルドラースの地图 | 10% | グリーンオーブ | 6% |
| 26-40 | ちいさなメダル | 100% | ミルドラースの地图 | 15% | グリーンオーブ | 7% |
| 41-56 | ちいさなメダル | 100% | ミルドラースの地图 | 20% | グリーンオーブ | 7% |
| 57 68 | ちいさなメダル | 100% | ミルドラースの地图 | 25% | ゲリーンオーブ | 8% |
| 69-80 | ちいさなメダル | 100% | ミルドラースの地图 | 30% | グリーンオープ | 8% |
| 81-90 | ちいさなメダル | 100% | ミルドラースの地图 | 35% | グリーンオープ | 9% |
| 91-99 | ちいさなメダル | 100% | ミルドラースの地图 | 40% | ゲリーンオーブ | 10% |

米魯名拉丝(ミルドラース)

| 等级 | 掉落道具1 | /L= | 掉落道具2 | 几率 | 掉落道具3 | 几率 |
|-------|---------|------|-----------|-----|--------|-----|
| 1-3 | ちいさなメダル | 100% | グランバニアリスト | 15% | ブルーオーブ | 5% |
| 4-8 | ちいさなメダル | 100% | グランバニアリスト | 20% | ブルーオーブ | 5% |
| 9-15 | ちいさなメダル | 100% | グランバニアリスト | 25% | ブルーオーブ | 6% |
| 16-25 | ちいさなメダル | 100% | グランターバン | 20% | ブルーオーブ | 6% |
| 26-40 | ちいさなメダル | 100% | グランターバン | 25% | ブルーオーブ | 7% |
| 41-56 | ちいさなメダル | 100% | グランバニアのくつ | 20% | ブルーオーブ | 7% |
| 57-68 | ちいさなメダル | 100% | グランバニアのくつ | 25% | ブルーオーブ | 8% |
| 69-80 | ちいさなメダル | 100% | グランバニアローブ | 15% | ブルーオーブ | 8% |
| 81-90 | ちいさなメダル | 100% | ゲランバニアローブ | 20% | ブル オーブ | 9% |
| 91-99 | ちいさなメダル | 100% | グランバニアロ―ブ | 25% | ブル―オ―ブ | 10% |





| 76 E | C 39 25 5 44 A |
|------------|--|
| 恋号 | 所需要各组合 |
| 勇者のまつえい | ラダトームかぶと、ラダトームよろい、ラダトームグローブ、ラダトームズボン、 |
| | ラダトームブーツ装备 |
| ローレシア王子 | ローレシアメット、ローレシアの服、ローレシアグローブ、ローレシアのズボン、 |
| | ローレシアブーツ装备 |
| サマルトリア王子 | サマルトリアヘア、サマルトリアの服、サマルトリアグラブ、サマルトリアズボ |
| | ン、サマルトリアブーツ装备 |
| ムーンブルク王女 | ムーンブルクフード、ムーンブルクドレズ、ムーンブルクのくつ装备 |
| 王宮の战士 | ライアンのかぶと、ライアンのよろい、ライアンのグローブ、ライアンのブーツ装备 |
| おてんば姫 | アリーナハット、アリーナの服、アリーナのてぶくろ、アリーナタイツ、アリーナ |
| | のながぐつ装备 |
| サントハイムの长老 | ブライヘア、ブライのローブ、ブライのくつ |
| 高望み神官 | クリフトのぼうし、クリフトの服、クリフトのズボン、クリフトのくつ装备 |
| マイホーム武器商人 | トルネコのぼうし、トルネコの服、トルネコのズボン、トルネコのサンダル装备 |
| 情热の踊り子 | マーニャヘア、マーニャのドレス上、マーニャのリスト、マーニャのドレス下、 |
| | マーニャのサンダル装备 |
| うるわしき占い师 | ミネアヘア、ミネアのローブ、ミネアのうでかざり、ミネアのサンダル装备 |
| 天空の幼なじみ | ビアンカヘア、ビアンカの服、ビアンカのリスト、ビアンカのくつ装备 |
| 天空のおじょうさま | フローラヘア、フローラのドレス、フローラのリスト、フローラのくつ装备 |
| 天空のおネエちゃん | デボラコサ―ジュ、デボラワンピース、クインヒ―ル装备 |
| モヒカン武斗家 | ハッサンヘア、ハッサンのベスト、ハッサンのリスト、ハッサンのズボン、ハッサ |
| | ンのくつ装备 |
| さすらいの梦占い师 | ミレ―ユヘア、ミレ―ユの服、ミレ―ユのうであて、ミレ―ユのズボン、ミレ―ユ |
| | のくつ装备 |
| お气乐大魔道士 | バーバラヘア、バーバラの服、パーバラのグローブ、バーバラのくつ装备 |
| さすらいの王子 | キ―ファヘア、キ―ファの服、キ―ファのてぶくろ、キ―ファのズボン、キ―ファ |
| | のブーツ装备 |
| わがままずきん | マリベルのずきん、マリベルの服、マリベルのくつ装备 |
| 咒われし王 | トロデマスク、トロデのローブ、トロデのくつ装备 |
| 人情深き盗贼 | ヤンガスのかぶと、ヤンガスのベスト、ヤンガスのリスト、ヤンガスのズボン、ヤ |
| | ンガスのながぐつ装备 |
| ムチムチ魔法使い | ゼシカヘア、ゼシカの服、ゼシカのくつ装备 |
| イケメン圣堂骑士 | ククールへア、ククールの服、ククールのグローブ、ククールズボン、ククールの |
| | ブーッ装备 |
| 炎のチャンピオン | モリーヘア、モリースーツ、モリーグローブ、モリータイツ、モリーシューズ装备 |
| ゴスロリ僧侣 | セティアコサージュ、セティアドレス、セティアニーソ、セティアブーツ装备 |
| そして传说へ… | ゆうしゃのかんむり、ゆうしゃの服、ゆうしゃのグロ―ブ、ゆうしゃのズボン、ゆ |
| | うしゃのブーツ |
| 导かれし者たち | 天空のかぶと、天空の服(天空のレオタード上)、天空のグローブ、天空のズボン |
| | (天空のレオタード下)、天空のブーツ |
| 天空の花むこ | グランターバン、グランバニアローブ、グランバニアリスト、グランバニアのくつ |
| 幻の大地 | レイドックヘア、レイドックの服、レイドックグローブ、レイドックのズボン、レ |
| 27700 | イドックブーツ |
| エデンの战士たち | エスタードずきん、エスタードの服、エスタードのズボン、エスタードのくつ |
| トロデーン近卫队长 | トロデーンバンダナ、トロデーンの服、トロデーンズボン、トロデーンプーツ装备 |
| 美少女妖精 | 主人公男性: ギャルのコサージュ、ギャルの服、ギャルニーソ、ギャルいミュー |
| A J X X/MH | ル、旅艺人の证 |
| | 主人公女性: ギャルのコサージュ、ギャルの服、ギャルニーソ、ギャルいミュール |
| | TANT. 1 1/2 DE 1 TO SHALL I 1/2 DE 1 |



高考结束了,大学生活要开始了。 17岁, 上海市浦东新区, QQ: 1058079740

| 4 | |
|---|---|
| 1 | and the state of the state of |
| ı | 5777 |
| ľ | 37, 78 |
| | 23 4 v B |
| | Mary Mary Street, or other Designation of the last of |
| | Representative of the Party of |
| | 746.2 5 1 10 10 |
| | |
| | 1 1 2 20 2 |
| | The state of the state of |
| | |
| | |

| 贤者の申し子 | 主人公男性贤者: ミネルヴァミトル、けんじゃのロ―ブ、ちえのブ―ツ |
|-------------------|--|
| | 主人公女性贤者: ちしきのぼうし、さいじょのマント、グリ―ンタイツ、いのりの |
| | ローファー |
| ザ・スーパースター | 主人公男性超级明星: スターハット、ドハデなス―ツ、ホワイトタイツ、エナメル |
| | のくつ |
| | 主人公女性超级明星: オレンジリボン、カラフルチュチュ、しんくのブーツ |
| 战士の中の战士 | 主人公男性战士: 战士のかぶと、战士のよろい、战士のグローブ、战士のズボン、 |
| | 战士のブーツ |
| | 主人公女杵战士: アマゾネスチェイン、アマゾネスのこて、アマゾネスボトム、ア |
| | マゾネスブーツ |
| けいけんな僧侣 | 主人公男件僧侣: 圣なるカロット、ぎょうじゃのほうい、じゅんれいのブーツ |
| 17 17 10 25 10 10 | 主人公女性僧侶:' しんぴのカロット、にそうのころも、白のシューズ |
| 有名旅艺人 | 主人公男性旅艺人: はねかざりバンド、ダンサーのシャツ、はでなズボン、かるわ |
| 日也成乙八 | 一 |
| | 主人公女性旅艺人:サークレット、おどりこのドレス、イケてるミュール |
| やり手の盗賊 | 主人公男性盗賊:かげのターバン、ぎぞくのジャケット、かぎあけグローブ、しの |
| マッチの盆城 | |
| | びのズボン、ちんもくのブーツ 主人公女件添賊: やみのターバン、ぎぞくのチュニック、ゆびぬきグローブ、しの |
| | |
| | びのズボン、せいじゃくのブーツ |
| プロバトルマスター | 主人公男性战斗大师: ヘッドバンド、コンバットアーマー、メタルグラブ、バトル |
| | パンツ、スパイクレガース |
| | 主人公女性战斗大师:ヘッドバンド、コンパットメイル、メタルグラブ、スパイク |
| | レガース |
| ロイヤルパラディン | 主人公男性圣骑士: チェインフード、ホーリーチェイン、レッドタイツ、あんぜんぐつ |
| | 主人公女性圣骑士: チェインドレス、ライトガントレット、チェインニーソ、ホー |
| 14 M 24 24 2 | リーグリーブ |
| 铁拳武斗家 | 主人公男性武斗家: けんぽうぎ上、ぶおうのうであて、けんぽうぎ下、カンフーシ |
| | ユーズ |
| | 主人公女性武斗家: ぶとうぎ、しんそくのパオ、ぶとうのくつ |
| 高贵なる魔法战士 | 主人公男性魔法战士: ビーバーハット、フェンサーコート、おしゃれなグローブ、 |
| | <u> </u> |
| | 主人公女性魔法战士: ブリリアンハット、フェンサードレス、剑士のグローブ、お |
| | しゃれなプーツ |
| 大魔法使い | 主人公男性魔法使: まがんのぼうし、まじないしの服、まどうのズボン、とんがり |
| | ブーツ |
| | 主人公女性魔法使: まじょのターバン、まじょの服、まじゅつのズボン、まどうし |
| | のサンダル |
| ハイパーレンジャー | 主人公男性游侠: ハンタ―ぼうし、けがわのベスト、射手のてぶくろ、そうげんの |
| | ズポン、はやてのブーツ |
| | 主人公女性游侠: ぬくもりのシャブカ、大地のキルト、あらしのブーツ |
| | |

| さようなら | 初期 | キャプテンポーズ | 给了キャプテン・メダル80个徽章后 |
|--------------|---------------------------|----------|-------------------------|
| " 19 | 初期 | さそうおどり | 和ドミ ルの里的旅艺人对话 |
| " ? " | 初期 | ふしぎなおどり | 和魔兽の洞窟1F的女性幽灵 |
| いのる | 任务No.003 "传えて! ガッツを!!" 完成 | ツッコミ | 火车入手后和オンゴリの崖高台リ屋女性对话 |
| まわる | 任务No.002「ガッツを见せてよ!」完成 | おうえん | 和エラフィタ村女性对话 |
| おじぎ | 和达玛神殿1F的神官对话 | ちょうはつ | ベクセリアの书架 |
| ベリ ダンス | 任务No.033"おどる大先生"完成 | けいれい | グビアナ城に西の书库阅读"初级兵士作法" |
| 王家のあいさつ | 追加任务No.129"书物のかぎをさがせ | ヒラメキ | 和ツォの浜的武器防具屋男性对话选择" |
| | "完成 | | いいえ" |
| エルシオン流動いさつ | 任务No.036"エライのはあたし"完成 | ナゾかいめい | 追加任务No.141 "ベクセリアのなぞ"完成 |



DESIGNATION DESCRIPTIONS IN 用用更换的方法是更相信证据的每下了类似的特殊表示的第三人称单数,并是否有的工具的是产生 前侧形"!因此了一下文中所见说的不是无印象很过个部以用的规模,而从真达世界中的各国 6-共享化研码第一届,更是将用达升列的各个财本中坚保的规则和放弃一起的话,转值也 辦事物大致的機能來个萬結構的不禁作實際的第一提干萬礎以及財团的美術。本 篇特篇中心前萧大字雁来介绍一下高达世界中参谈的代表性**频**频。

穿越时空! 经奥战舰大结集!

搭载着希望的白色木马

白色基地(ホワイトベース、WHITE BASE) 是地球联邦军所属的天马级强袭扬陆舰的2 号舰。舰船编号为SCV-70。作为地球联邦军秘 密进行的V作战的一部分, 白色基地担负着搭载 RX计划的三部试作机返回联邦总部的重要运送任 务。由此白色基地在建造时就设置了用于存放 RX系机体的专用设备。另外,由于白色基地的整 体造型酷似双腿前伸的木马造型,而被基恩军取 名为"木马" (根据白色基地的特殊性质, 也有 特洛伊木马之意)。

白色基地的主要武装有880mm连装炮×2、2 连装Mega粒子炮×2、前部导弹发射装置×24、 后部导弹发射装置×6以及对空机枪×36。其中,



主炮类的880mm主炮以及Mega粒子炮的威力远远 凌驾于联邦军的普通战舰之上。

说起户户基地最大的特征,不是丰富的武装、 也不是极大的搭载能力,而是装备的米诺夫斯基 飞行器(ミノフスキークラフト)。通过此系统 实现了白色基地单独突入、脱离大气圈的能力, 并且是其获得了在大气圈内浮上航行的能力。另 外, 白色基地的一个特殊之处便是, 整个舰体的



主船体、引擎、舰载机 (MS) 格纳库等部分都是采用的分离式设计。在阿·巴瓦·库的最终决战时,白色基地就很好的利用了此机能,将大破的 3 擎强制隔离后冲进了阿·巴瓦·库要塞内部……

白色基地可以说是天马级战舰中最为活跃的 一艘,虽然最终没能逃过彻底废弃的命运,但它 的绝大功绩却能永远的载于史册之中了。

宇宙世纪0079年9月1日白色基地在联邦军本基地 贾布罗建造完成,同月15日在巴欧罗·卡西阿斯 舰长的指挥下,白色基地出航前往宇宙基地露娜 2,9月17入港。18日前往7号殖民地接收RX系的 试作机。这次搬运任务看似一切顺利,但实际上危机早就潜伏在身边了。从白色基地脱离大气圈后就被夏亚的侦查部队所发现,而后一直尾随其后直到白色基地进入7号殖民地。在随之而来的强袭中,白色基地上的初期乘员几乎被全灭,巴 欧罗舰长重伤。在此紧急情况下,由身为士官候补生的布莱德·诺亚临时担任代理舰长,带领着一群临时抓来的壮丁开始了逃亡之旅……

白色基地队从出港后便遭到了夏亚部队的追击,在露娜2的迎击战中巴欧罗舰长阵亡,布莱德成为正式舰长,随后便按照预定强行突然大气圈,前往贾布罗。但由于突入大气圈时受到了夏亚的再次袭击而被强制改变了航路,于属于基思势力圈范围内的北美降下。处于半毁状态的白色基地在得到了雷比鲁将军派遣的第136补给部队支援后,努力的向贾布罗前进。同年10月4日,白色基地队遭到了吉恩公国地球方面军司令官卡鲁马·扎比所率领的机动大队的袭击,在阿姆罗等人的奋战之下成功突破了敌人的包围网,并将卡鲁马击倒(虽然倒霉的卡鲁马是死在夏亚的手上,但论功绩的话、还是要归白色基地队队)。

在卡鲁马战死后, 白色基地队被雷比鲁将 军命令参加奥迪赛作战, 前往该地进行后方扰 乱。之后白色基地在兰巴·拉鲁的追击对的一路追赶下艰难的向着目的地前进。同年11月5日,白色基地队与兰巴·拉鲁队进行了决战。在阿姆罗的活跃之下,历战的勇者,青之巨星兰巴·拉鲁战死。同年11月9日来到奥迪赛周边区域的白色基地受到了黑色三连星的袭击,在一番苦战之后黑色三连星全员阵亡,并且白色基地队成功的拆除了基恩奥迪赛方面军总司令、马克贝所下令发射的核导弹,避免了雷比鲁将军所率领的联邦军本队惨遭毁灭性的打击。

0079年11月18日,结束了奥迪赛作战的白色基地队得到了短暂的休假,在休假的第2天,即19日时,于联邦军北欧基地休假中的白色基地队再次遭到了基恩公国军潜水战队的袭击,成功击破敌人袭击部队的白色基地队于21日深夜出航,横跨大西洋,在11月27日成功抵达了贾布罗基地内。不过白色基地的使命并没有就此终结,11月30日,基恩公国军对贾布罗发动了大规模的袭击战,白色基地队奉命迎击,在成功击退了夏亚所率领的潜水部队后白色基地被整编到了地球联邦宇宙军第2联合舰队的第十三独立部队,而所属的乘员也全部得到了正式的官职以及相应的晋升。

0079年12月2日,为了参加星一号作战,整 备完毕的白色基地队出航前往宇宙,在大气圈脱 离后不久便与基恩公国军的巡航舰队遭遇,成功 击破后前往中立区域的6号殖民地补给。12月24 日所罗门攻略战正式开始,与联邦军第3舰队合 流后的白色基地队参加了所罗门攻略战, 并再次 取得了很大的战果、基恩公国军的多滋鲁中将战 死。在联邦军占领所罗门要塞后,白色基地队又 先后两次击退了来袭的基恩公国军NT部队。12月 30日联邦军对基恩军最终防卫线、阿·巴瓦·库 要塞发起了总攻击。白色基地也踏上了最终之旅 。强行进攻的白色基地队在两侧引擎被直击后, 迅速做出了隔离决定,基本丧失了航行能力的白 色基地采用特攻战术冲进了阿·巴瓦·库要塞内 部以舰船本体当做巨大的炮台来使用, 继续奋战 直到最终舰体完全爆破·



注:ルナチタニウム合金、英文全称为Luna-Titanium Allov、单从字面上来翻译的话,可以称 为月钛合金。月钛合金是宇宙世纪0064年成功开 发出来的由钛、铝、稀土类金属等构成的特殊合 金。由于该合金材料是在月面的特殊重力环境下 精制而成的, 所以月钛合金拥有着超越以往钛制 合金的强力特性。

舰船资料

舰船名称: 白色基地 舰船编号: SCV 70 所属组织: 地球联邦军

建造地: 贾布罗基地A区1号船坞

所属种类: 强袭扬陆舰 舰船级别: 天马级

全长: 262m 全宽: 202.5m 全高: 93m 重量: 32000t

推进器: 4连装热核引擎×2. 米诺夫斯基飞行器

出力: 404525kw

推力(巡航时): 16000t×4 最高速度: 12马赫 (大气圈内)

装甲材质: 月钛合金 最大收容数:500人 正规乘员数: 128人 舰长: 巴欧罗、布莱德

主武装: 880mm连装炮×2 2连装Mega粒子炮×2

前部导弹发射装置×24 后部导弹发射装置×6

对空机枪×36 搭载数: MS×6

主要搭载机体: RX-78高达、RX-77钢加农、 RX 75钢坦克、核心战机、宇宙救生艇等。

传证经典专为



阿卡玛 (アーガマ) 的英文为Argama, 在梵 语中代表着上座部佛教的经典、阿含经, 具有" 传承"之意。

战舰阿卡玛号是阿卡玛级强袭巡洋舰的1号 舰。从整体构造上,阿卡玛很大程度上是参考了 白色基地的设计, 可以看做是其后继舰。阿卡玛 的MS搭载量为8机。舰体两侧装备了开放型的新 型射出机,舰内的MS整备设施也进一步改良。 从这些特征上来说。阿卡玛巴经远远的超越了普 招强性能。

作为训注舰级别的舰船建造的阿卡玛, 在武 装方面略显不足。除了普通的迎击用对空机枪以 及各种导弹之外,就只剩下两门2连装Mega粒子 炮了。在第一次新基恩纷争中, 为了弥补阿卡玛 火力上的不足,而在宇宙工作船拉比安·罗兹上 紧急进行了强化改修,追加了一门超大出力的高 级Mega粒子炮。

作为一年战争期间创下了奇迹的白色基地的 后继战舰。阿卡玛在实际的运用上,也得到了传 承、其活跃程度甚至超过了白色基地。



从奥古与提坦斯的对立开始,阿卡玛便一 直活跃于战争的最前线。在布莱德投奔奥古之 后, 阿卡玛便交与了他。之后阿卡玛队就如同一 年战争期间的第13独立部队一样,开始了单舰特 攻以及重要交洗的各种特殊行动。

在奥古与提坦斯的最终决战中, 阿卡玛舰体 深受重创,一直到返回拉比安·罗兹前,都没有 得到有效的修理。由于奥古与提坦斯的决战而导 致两败俱伤后, 保存了实力的哈曼率领新基恩军 轻易的便占领了大半个地球。为了追击新基恩的 舰队,阿卡玛在宇宙工作船拉比安·罗兹上进行 了大规模改修。除了改良发进用射出机以及米诺 夫斯基飞行器之外, 武装方面也得到了强化。原 来的迎击用机枪更换成了对空激光炮(近距离下 对MS也有效),并且追加了一门有着可以一击 破坏卫星殖民地的极强威力的高级Mega粒子炮。

获得了新生的阿卡玛号也改名为阿卡玛· 改,不过改良后的阿卡玛运用的时间并不算长, 没经讨几场与新基恩的大型战斗,便更换了全新 的战舰。而这艘阿卡玛·改则交付给了地球上的 奥古同盟组织、卡拉巴来运用。

上文所说的全新战舰便是这艘ネェル・ア ガマ了。该舰名字中的ネェル(Nahel),有" 相近"、"近似"之意。N・阿卡玛是U.C.0087 年11月建造的阿卡玛级的改良舰。从整体设计风 格上看,与阿卡玛·改很是相似,也可以看成是 真正完成形态的阿卡玛。而舰体级别方面,也从 巡洋舰正式变更为了强袭扬陆舰。

N·阿卡玛的MS运用能力再次得到了强化,在舰桥前方追加了大型发进用射出机,该射出机被分为了两部分,上层3个、下层2个,对于分离形状的ZZ高达就可以利用上层的3个射出机同时发进。另外,N·阿卡玛舰尾部还设置了一个紧急着舰用的出口。而引擎方面,在改良型的热核引擎的四周设置了辅助推进用的大型加速装置。还有,N·阿卡玛舰体中央向左右两方延伸的主翼部分中,内藏了大型太阳能充电装置。舰体引擎以及主炮的能源供给都是依靠此装置的。

在武装方面,N·阿卡玛继承了阿卡玛·改。口径18m全长超过了50m的高级Mega粒子炮成为了N·阿卡玛的最强武器。除此之外,N·阿卡玛还装备了副炮级别的连装大型Mega粒子炮以及在位于舰体后方的单装副炮(2门),在MS发进用的射出机前方两侧装备了各1门单装激光炮,对空迎击用的激光炮也追加至16门,最后为了进一步强化单舰时的火力输出又在舰体前方配置了4门2连装Mega粒子炮。

N·阿卡玛从建造完成、正式运用以来明显的战果虽然不是很大,但该舰的运用时间却意外的长。从U.C.0087年末,一直到U.C.0096年时,N·阿卡玛还被当做郎德·贝尔队的旗舰来运用。在U.C.0089年2月、第一次新基恩纷争战终结后,N·阿卡玛便失去了踪迹。直到U.C.0090年3月21日、地球联邦军·独立部队"郎德·贝尔"成立之时,N·阿卡玛再次现身,并成为了郎德·贝尔队的初代旗舰。在U.C.0092年12月25日,新造战舰拉·凯拉姆建成后,N·阿卡玛便交出了郎德·贝尔队旗舰的位子……U.C.0093年3月,N·阿卡玛在月面基地、阿纳海姆的工场中得到了大规模的强化改修。而后在U.C.0096年再次活跃起来。



舰船资料

舰船名称: N·阿卡玛 舰船编号: SCVA 76

所属组织: 奥古→地球联邦军

建造地: 月面基地(阿纳海姆工场)

所属种类: 强袭扬陆舰 舰船级别: 阿卡玛级

全长: 380m

推进器: 高性能热核引擎

主武装: 高级Mega粒子炮

副Mega粒子炮×2

单装副炮×2

2连装Mega粒子炮×4

单装激光炮×2

对空激光炮×16

特殊装备: 太阳能充电装置

搭載数: MS×12(U.C.0088)、MS×16(U.C.0096) 主要搭載机体: MSZ-06Z高达、MSZ-010ZZ高 达、MSN-100百式、RX-178高达mk2、RGM-089吉钢、RX-0独角兽高达等等

不活的大天使



首先,アークエンジェル这个词在游戏中的出现率还是很高地"该词源于希腊、英文为Archange,翻译过来就是大天使。大天使是基督教以及伊斯兰教中的圣典中登场的神之使者。在天使的排位中,大天使(アルヒアンゲロス)属于下位天使"圣灵"的其中之一(剩下两个是权天使アルケー以及天使アンゲロス)。大天使的名字在希腊语中有使者之长以及卓越的使者之意,直到中世纪时,大天使都被人们认为是高阶级的天使。而大天使所担任的职务也不少,平时是负责神界与人间界的联络、在与地狱之战时,又成



为了率领天国军的大将。由此人们对大天使的形 象认识、通常都是双翼、持枪的战士姿态。

大天使号是大天使级强袭扬陆舰的1号战 舰, 归属于地球联合宇宙军第8机动舰队, 与G 兵器一同在海利欧波里斯的奥布军事企业モル ゲンレテ社内秘密建造。外装红白相间的大天 使号,拥有着高机动、高出力、高装甲的特性, 除了搬运MS的能力之外,作为战舰来讲也有着 极强的性能。大天使号的另一大特征便是舰首两 侧向前伸出的脚部状设计。此部位搭载了MS用 的射出机以及2门拥有超强威力的阳电子破坏炮。

武装方面,大天使号除了拥有2门威力极强 的阳电子破坏炮ローエングリン外,火力强大的 225cm2连装高能量収束式火线炮ゴットフリー FMk.71、110cm 単装加衣炮バリアントMk.8都 是可比普通战舰主炮级的武器。而16门的75mm对 空自动机关炮イーゲルシュテルン以及舰桥后方 合计超过了40门的对空防御导弹ヘルダート、舰 尾大型导弹等使得大天使号成为了一座坚不可摧 的移动堡垒。

大天使级战舰在同期共建造了2艘, 其中1号 舰是大天使号, 而2号舰则名为主天使号。该舰 除了颜色以及舰桥部位的天线与大天使号不同之 外,其它各个方面的性能均与其完全相同。

大天使号在原作中有着不落的大天使之称, 从《种子》到《种命》的漫长故事中,大天使号 - 次次的创造着奇迹……

在海利欧波里斯的奥布军工设施内, 刚刚 完成的5架高达试作机以及大天使号遭到了Z.A. F. T军的突然袭击, 其中4架高达被抢, 唯独一 台强袭高达侥幸存留了下来。而由于Z.A.F.T 强袭部队的目的是夺取G兵器,所以大天使号被 完全无视, 以完好无损的状态顺利逃离了海利 欧波里斯。

成功脱出的大天使号搭载着强袭高达以及相 关的开发资料前往地球联合军总部、阿拉斯加基 地。一路上历经险阻,但也都是有惊无险,最终 圆满的完成了任务,顺利的抵达了阿拉斯加基地 (虽然强袭还是留在了半路上……)。

至此。大天使号在联合军中的使命基本结 束。在阿拉斯加攻防战中,大天使号奉命守护基 地, 但联合军的高官们早已撤退, 并在基地内设 置了惨无人道的战略兵器、微波发生器(サイク ロプス)。醒悟到联邦的腐败体质后,大天使号 违背死守的命令, 在微波发生器发动前撤离了阿 拉斯加基地。

随后、被打上了"阵前逃亡"罪名的大天 使号遭到了大西洋联邦军的追击,在奥布防卫 战时,而对势力强大的大西洋联邦军、大天使号 最终还是放弃了抵抗, 与奥布残存的战舰草 号 一起逃往了宇宙。逃上宇宙的大天使号与Z.A.F. T的反叛势力,克拉因派的战舰、永恒号一起参 加了著名的第2次亚金·多艾攻防战。

C.E.71年9月26日, 在 P.L.A.N.T的最终 防卫线、亚金·多艾宙域展开了地球联合军与Z. A.F.T军的最终决战。26日地球联合军首先发动 了对P.L.A.N.T本国的核攻击,但在大天使号以 及负责本国防御的伊扎克小队的共同努力下,成 功的阻止了联邦的核攻击。之后大天使号与同型 舰主天使号进行了殊死对决,最终主天使号被大 天使号阳电子破坏炮所击沉。而后便消失于宇宙 之中……

C.E.73年,战后便失去踪迹的大天使号出现 在了奥布的指导者、阿斯哈家族的秘密船坞中。在 此、大天使号得到了彻底的改修,航行系统进行 了少数人也能顺利运用的自动化处理, 舰体也进 行了潜航用的特殊改造, 武装方面相应的追加了 对潜鱼雷。之后, 重获新生的大天使号便开始了 白中行动,以自身的力量来试图阻止地球联合军 与Z.A.F.T军再次引发的战争……随着大天使号 的战果越来越大, Z.A.F.T军派出了米内瓦号战 舰前来追讨, 势单力薄的大天使号在混战中受到 了重创, 但在全新改装的潜航能力的帮助下, 顺



利地从海底逃脱了Z.A.F.T军的包围网。

再次顺利脱出的大天使号返回了奥布的秘密基地进行了修复处理。在奥布本土战后,大天使号被编入了奥布军第2宇宙舰队,前往宇宙与永恒号合流。紧接着在月面基地的决战中,大天使号再次与米内瓦遭遇,随着战况的变化,大天使号的优势越发明显,最终全炮齐发将米内瓦打至半毁、使其坠落到月球表面。

注: 拉米尼特装甲(ラミネート装甲)是地球联合军与奥布协力开发的特殊装甲。在受到激光武器的攻击后,拉米尼特装甲可以将其热量、运动能量扩散至装甲的全体,由此来减轻激光武器所造成的损伤,理论上,只要散热机能没有问题,甚至可以使激光武器彻底无效(一旦散热机能停止,装甲整体就会失去原有效力)。不过,由于拉米尼特装甲的构造十分复杂且造价昂贵,所以最终没有实现量产化,而只是装备给了旗舰级的新造战舰和一部分MS。

舰船资料

舰船名称: 大天使

舰船编号: LCAM-01XA

所属组织: 地球联合宇宙军第8机动舰队→无组

织→奥布军第2宇宙舰队 建造地:海利欧波里斯

所属种类: 强袭扬陆舰 舰船级别: 大天使级

全长: 420m

推进器:激光核熔炉热核引擎×6

装甲材质: ラミオート装甲

舰长: 玛流·拉米亚斯

主武装: 阳电子破坏炮ローエングリン×2

225cm2连装高能量収束式火线炮ゴットフリー トMk.71×2

110cm単装加农炮パリアントMk.8×2

75mm对空自动机关炮イーゲルシュテルン×16

舰桥后方导弹发射器×18

舰尾大型导弹发射器×24

对潜专用鱼雷发射器×16

特殊装备: アンチピーム爆雷、潜航机关系统パ

ラストタンク

主要搭載机体: GAT-X105强袭高达、TS-MA02mod.00美比乌斯零式、FX-550空中霸王、ZGMF-X10A自由高达、ZGMF-X09A正义高达、MBF-02嫣红强袭、MVF-M11C村雨、ZGMF-X20A强袭自由、ZGMF-X19A 无限正义、ORB-01拂晓等。

象征器抓的复数物



米内瓦(ミネルバ)来源于拉丁语、Minerva,即古罗马神话中,掌管智慧与工艺的女神。身为罗马神话女神的米内瓦与希腊神话中的女神、雅典娜很相似,都被人们认为是战斗女神。在古罗马神话的众神中,米内瓦的人气仅次于卡比托里努斯等三柱神。而米内瓦的形象,一般都是身着军装的英勇造型。

C.E.72年3月10日,地球联合与P.L.A.N.T 之间签订了停战条约,也就是著名的尤尼乌斯条约。本期特稿要说的米内瓦,便是Z.A.F.T在条约签订后秘密建造的第一艘战舰。米内瓦的运用目的是为了搭载以脉冲高达为首的第2代高性能机体,通过舰内装备的粒子线送电系统(デュートリオンビーム送电システム)来延长MS活动的时间。

从舰船整体来看, 米内瓦的设计构想参 考了地球联合军的大天使号, 而性能上则是超 越了Z.A.F.T现有的各种战舰、除了搭载了最 新的粒子线送电系统外, 还装备了数量众名的 武器, 其中、位于舰首中央部位的主炮级的阳 电子破碎炮 (タンホイザー) 威力更是与大天 使号的主炮ローエングリン不相上下。另外, 在战斗中容易被狙击的舰桥部分也得到改良, 米内瓦的舰桥可以在战斗时下降到舰内,以此 来完全回避敌人的直击。而米内瓦装备的巨大 可变翼, 也使其在大气圈内移动时获得了较高 的机动力。其舰底部装备的巨大推力装置, 可以令米内瓦在1G的重力下也能垂直离地/ 着地。还有,米内瓦舰体上装有3个发进用的 射出机。位于两侧的射出机用于普通MS的发 进,而中央的特殊射出机为脉冲高达的换装部 件专用的发射装置。(也可以令分离形态的脉 冲高达发进)

仅仅当做一艘战舰来运用的话, 米内瓦就已 经非常强力了。其搭载的各种武器运用范围极为 广阔、甚至装备了用处不多的海战用的鱼雷类导 弾ウォルフラムM25。 而配置在舰体两侧的4连装 导弹发射器则可以根据作战目的的不同,来更换 特殊的导弹。基本上使用的导弹分为了地上用导 弾パルジファル, 宇宙用导弾ナイトハルト, 迎 击用导弾ディスパール等3类。

迎击用系统方面, 米内瓦在舰体各个位置装 备了合计12门的40mm接近防御机关炮。而位于舰 首中央部位的42cm火药式3连装炮、M10イゾル デル可以当做迎击武器来运用。同样,装备在舰 体左右两侧以及舰尾两侧的2连装高能量收束式 火线炮XM47トリスタン也是非常实用的迎击武

米内瓦从殖民卫星、阿莫里市紧急出航以来。 历经大大小小各种程度的战斗,不过,命运悲惨 的米内瓦最终还是永远的留在了月面之上……

米内瓦建造完毕后一直停泊于殖民卫星、 阿莫里市内。由于Z.A.F.T防范上的疏忽,导 致了盖亚、混沌、深渊这3架第二代的新造MS被 地球联合军第81独立机动军、Phantom Pain所 强夺。之后米内瓦便踏上了夺回被抢机体的追 击之旅。

一路追赶Phantom Pain的米内瓦不久后 就遭遇到了企图将尤尼乌斯7扔向地球的恐怖 分子,成功发动舰首主炮,解决尤尼乌斯7的落 下事件后, 米内瓦也被迫降到了地球。由于地球 联合与P.L.A.N.T的关系日俱紧张起来,降落地 球的米内瓦,也在各地转战,不断重复着补给与出 击……在奥布侵攻战结束后、米内瓦于澳大利亚



的卡本塔利亚基地完成最后的补给后,再次回到 了宇宙。

美塞亚攻防战中, 米内瓦再次与大天使号对 决,不过这次却没有了地上战时的优势,米内瓦 最强的阳电子破碎炮在对准大天使发射时也被穆 驾驶的拂晓所破坏。紧接着占据了优势的大天使 全炮齐发,将米内瓦最后的反击武器M10イゾル デ、XM47トリスタン全部破坏、舰体大破的米 内瓦此时已经失去了反击的能力。最后在无限正 义的一击之下, 勉强维持飞行用的舰后部的主推 进器也彻底报废, 抑制不能的米内瓦就这样直线 砸了下去,永久的留在了月面。(SEED第3部中 也许还会复活……)

注:由于核动力的使用再次在尤尼乌斯条约中被 禁止, Z.A.F.T为了使MS的活动时间得到延长而 开发了全新的即时能量补充系统——粒子线送电 系统。该系统分为送电装置与接收装置两部分、 接收装置被安装在了脉冲、混沌、盖亚等最新制 造的第2代MS上。而送电装置则是安装在了新造 战舰米内瓦上。通过米内瓦发动粒子线送电、而 令搭载了接收装置的MS直接在战场上得到能量补 绘。节约了返回补给的时间。间接延长了MS的活 动时间。

舰船资料

舰船名称: 米内瓦

舰船编号: LHM-BB01

所属组织: Z.A.F.T

建造地:殖民卫星阿莫里

所属种类: 强袭扬陆舰

舰船级别:米内瓦级

全长:约350m

装甲材质: ラミネート装甲

舰长: 塔利亚·古拉迪斯

主武装: 四电子破碎炮QZX-1タンホイザ

42cm 火 药式 3 连 装 炮 、 M10 イ ゾ ル デ

2连装高能量収束式火线炮XM47トリスタン×2

40mmCIWS × 12

4连装导弹发射器×12

角雷发射器×4

特殊装备: アンチビーム爆雷

デュートリオンビーム送电システム

主要搭载机体: ZGMF-X56S脉冲高达、 ZGMF-1000扎古战士(露娜玛利亚专用机)、ZGMF-1001扎古幻影(雷专用机)、ZGMF-X23S救世 主高达、ZGMF-X42S命运高达、ZGMF-X666S 传奇高达等。

非主流! 用途特殊的舰船!!

福之巨人的归宿



首先、来说明一下由坦海姆(ヨーツンへイ ム) 这艘舰船名字的由来"由坦海姆源干挪威语、 在北欧神话中拥有着强健体格与强大力量的霜之 巨人名为JOTUN (ヨッン), 其居住的世界名为 JOTUNHEIM (ヨーツンヘイム)。另外, 在挪威 语中、挪威南部的山脉也被称为由坦海姆山脉。

中坦海姆号出自《机动战士高达 MSIGLOO— 一年战争秘录》,在该作品中被当做基恩公国军 第603技术试验队的母舰来运用。其实,最初由坦 海姆只是艘往返于定期宇宙航路的普诵货客船. 在一年战争开战前夕,基连发布了全国动员令, 由坦海姆就被临时拉了壮丁、当做补充战力被基 恩公国军征用。同时,舰上船员也被强制入伍……

有着较大装载量的由坦海姆号凭借着自身的 优势,成为了新兵器试验用运输舰。由于该舰本 身是非武装的商船,在交付给603技术试验队前 对其进行了简单改造,为由坦海姆号装备了一门 小型激光炮(主炮)以及4门迎击用机枪炮台。并 且装备了MS发进用的简易型射出机以及相应的



维护设备等。另外, 本舰的另一艘同型舰被交 付给了604技术试验队使用,但在一年战争末期 时, 在地球轨道上被联邦战舰所击沉。

柳船资料

舰船名称: 中坦海姆 所属组织: 基恩公国军 所属种类: 运输舰 舰船级别: 中田海姆级

全长: 292.6m 全宽: 170.5 m 全高: 97m

重量: 13700t (全装备重量22000t)

推进器: 热核火箭喷射器×5 舰长: 马鲁丁·布罗霍诺

武装: 单装激光炮、连装机关炮×4



包围菜光的复位



多洛斯 (ドロス) 原为希腊神话中登场的人 物。在希腊神话中有着多洛斯之名的人有两位, 其一是希腊神话中著名的美女海蕾娜的儿子、多 里斯人的始祖。其二是太阳神阿波罗与布提亚的 儿子。

全长超过了492m的名洛斯级超大型宇宙空母 可以说是基恩公国象征般的存在。在一年战争中 该级别的舰船共建造了两艘,一号舰名为名洛 斯、二号舰名为多洛瓦,从整体件能上来说这两



艘舰船是没有任何区别的。

体型巨大的名洛斯装备7个独立的MS发进用 射出机, 最大MS搭载数为182机, 并且还可以搭 载大型MA。同时,在多洛斯舰内拥有完善的补 给、整备系统。与MS搭载量成正比的是, 其移 动速度上的缓慢。虽说名洛斯装备了5个超大型 的热核火箭推进器,但仅凭这点动力源是无法令 巨大的船体快速移动的。另外, 在武装方面, 多 洛斯的装备非常简单,但多达16门的连装Mega 粒子炮绝对可与一座小型移动要塞相比了。

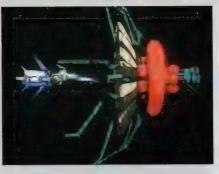
作为基恩军象征般的多洛斯最终被配备在了 阿·巴瓦·库要塞北侧的N区担任守备任务。虽 然在防卫战中名洛斯击沉了联邦数十艘舰船,但 在联邦的猛攻之下, 名洛斯还是没能逃脱被击沉 的命运。随着基恩荣光的消散,多洛斯的残骸也 永久的留在了阿·巴瓦·库甫域。



宇宙面的 双腺化

拉比安穹兹 (ラビアンローズ) 是阿纳海姆 計所屬的超大型宇宙修理舰。舰船的名称是由玫 瑰花的花瓣的形状而来。拉比安罗兹最大的特点 便是可以与大型宇宙战舰对接以及收纳小型宇宙 舰船。在收纳以及对接后实现了最速补给以及完 善的整备能力。其补给、修理性能绝对可以与普 诵的宇宙中继基地相媲美。

拉比安罗兹虽为阿纳海姆所属,但从U.C. 0083年开始,便一直为地球联邦军效力……受地 球联邦军委托开发的GP系列的3号机便是在此完



成最终测试并在之后转接给阿鲁比翁号的。而古 利普斯战役时,拉比安罗兹也是作为奥古重要的 补给基地发挥出了重大的作用。

作为非战斗用的辅助舰,拉比安罗兹几乎没有任 何的反击能力, 虽说之前该舰也历经了大大小小 的名次战争,但在U.C.0088年时,而对新基恩NT 专用机的政击。拉比安罗兹也仅仅是象征性的将 作业用的机械臂强制隔离除去, 间接地当做武器 来用(临死前最后的挣扎,……),之后呢、便被 理所当然的大卸八块了。



新一大航海时代再临

接下来要说的这艘舰船还是非常特殊的,其 最大的特点便是外形。U.C.0123年宇宙贵族主义 国家、宇宙巴比伦计划建造一艘象征性的巨大战 舰作为十字先锋军舰队的旗舰来运用。该舰名为 四扎·邦卡名(マザー・バンガード), 舰船整 体展现了贵族主义的高贵气质, 外形则是采用了



大航海时代的帆船造型, 并且在舰首部位雕刻了 巨大的黄金女神像作为船首像。

不过,不巧的是当玛扎·邦卡多完成之时, 宇宙巴比伦这个国家已经不复存在了……U.C. 0128年时, 玛扎·邦卡多被贝拉·罗纳所率领的 宇宙海贼十字先锋所接收, 并当做旗舰来运用。

玛扎·邦卡多的武装采用的是旧时代帆船的 侧炮形式,在舰船侧面搭载了高性能的Mega粒 子炮, 对舰导弹以及迎击用机枪。看似像是帆船 桅杆的装置其实是新型的米诺夫斯基推进器。在 玛扎·邦卡多使用热核火箭推进器进行航行时。 新型的米诺夫斯基推进器起到了加速的作用。为 此、玛扎·邦卡多拥有着超越普通宇宙舰船的高 速航行能力。另外、玛扎、邦卡多可以在舰船整 体展开激光防护盾, 能够防御住绝大部分武器的 攻击。

玛扎·邦卡多被当做宇宙海贼十字先锋的 旗舰运用后, 一直活跃于木星圈。对于地球 联邦军来说, 玛扎·邦卡多任然为打劫木星 货物船的海盗船。在十字先锋阳止木星帝国 的地球侵攻作战失败后, 玛扎, 邦卡多以最 快速度紧追木星帝国军来到地球圈, 但不幸 的是, 正好落入木星帝国军所设下的陷阱, 成 为了地球联邦军宇宙舰队的活靶子, 虽然玛 扎·邦卡多被击沉, 但乘员全部顺利脱出, 没 有造成伤亡。在战争结束后, 阿纳海姆社将 玛扎·邦卡多的残骸回收,并修复了米诺夫



斯基粒子的桅杆, 将其当做测试各种数据的 试验材料来使用。

蹭平一7700铜铁之轮



战舰阿多拉斯迪亚(アドラステア)出自《 机动战士高达V》、是该作中山斯卡鲁帝国所建 造的万能型战舰。该舰最大的特征是装备了路上 行走用的巨大车轮。

舰体全长为426m的阿多拉斯迪亚装备的丰富 的武装。其中包括了威力极高的大型Mega粒子炮 8门 (舰体中心线上4门、4个轮胎上各一门), 川 型的连装Mega粒子炮3门以及多达35门的对空激 光炮。

阿多拉斯迪亚作为宇宙舰时的能力平平, 但降落到重力环境下的路上作战能力却十分恐 怖。其装备的巨型车轮可以将地面上的一座城 市瞬间踏平。在山斯卡鲁帝国发动地球净化作 战时, 阿多拉斯迪亚发挥出了极大的战果, 其强 大的防御能力令绝大部分攻击都对其毫无效果, 就连\2核心战机对其发动的特攻也仅仅是轻微程 度的伤害。不过,在最终的天使之轮攻防战中, 被配置在防卫线上的阿多拉斯迪亚被林霍斯Jr(リーンホースJr.) 的特殊攻击所击沉, 而另一艘 同型舰也被V2的光之翼分成了两段……







这大概就是为什么国内代理 高达变成了敢达的原因。可 恶,我要高达啊!



7同样是蜘蛛侠, 日本人拍成了特摄片。







★ 想买一个 这样的華天柱也成績



撒姆斯去教吧 可以说是被绑专家了。下次期后任天堂的三大女明星,边上两





宇宙世纪0079年,在宇宙殖民地独立的吉翁公国对地球联邦宣战,这一场世纪战争的结局究竟会 如何?咳咳,现在有请吉翁公国军现役将领月莺少将给大家讲述《一年风云》。月莺刚上讲坛就愤 恨高呼: 悲剧啊! ……咳咳, 开个玩笑, 最近《两宋风云》看多了, 有点中毒。不过这不是说书, 我们的战斗还没结束呢!这不,PS2的《SD高达G世纪战争》终于发售了,等读者们看到这期杂志 的时候已经打穿了吧?我刚接触看来的确比过去有意思,杂烩剧本比起教科书让人觉得新鲜,历史 名人关公战秦琼更是令人兴奋,加上机体的建模比起PSP版本好多了,我就完全投入进去了。那么 这一讲,我们说说流传于《SD高达G世纪》的传奇MS——凤凰高达。

黑历史的机库

的农业则则完全

穿越花另一个时空的CCF=000

第一次见到IGGF-001凤凰高达最初是在PS 的 (SD GUNDAM G GENERATION F) 文款经 典的高达战略游戏中登场的。第一次看到这台高 达,我不禁疑问这究竟是那一个作品里面的呢? 从设计上看起来有点像《G高达》的天剑绝刀, 攻击方式上却又有些不一样。我在《G高达》中



肯定没见过这台MS。难道是后来追加的设计? 抱着疑问一看,才知道是《SD GUNDAM 6 GENERATION F》这款游戏原创的MS。在仔细 查了一下背景后就发现与其说贴近〈G高达〉。 不如说贴近《TURN A GUNDAM》的设定。

这台代号GGF-001的凤凰高达是来自艾西 亚大陆,从失落之II的E洞窟中被挖掘出来的。正 如大家后来知道的,机体搭载的数基名为 FEATHER MILDE。FUNNEL的远隔诱导兵器可 以同时展开放射粒子,以UC的术语来说实现ARA 全领域攻击完全不在话下。

根据可靠的情报推测,这台GGF-001凤凰 高达存在的年代是在正历以前的黑历史时代。欺 凌宇宙具名的GUNDAM后裔之一。GGF-001反 凰高达隐藏着许多恐怖的机能, 比如全身覆盖在 纳米覆膜装甲之下,因此一旦被击中造成损伤的 话,"伤口"会象人类一样逐渐愈合! GGF-001 凤凰高达的两对神奇的翅膀并不是装饰品,而是 拥有着飞跃艾西亚大陆天空直奔月球的超群能 力。而且那对翅膀兼备武器的作用, 翅膀向前 竖起就能用"4连射MEGA光束加农"放射4道威 力极大的光束光。GGF-001凤凰高达可以说是 拥有强力武器的究级GUNDAM。

另外这台机体既然叫做GGF-001凤凰高 达、自然不是白叫的。凤凰高达可以从人型变 形为凤凰形态,配合操纵者的感情和气力,发动 出名为 "BURNING FIRE" 的体当类招数,有点



神似Z高达的"911褒击"。这招"BURNNG FRE"以高出力的能源喷射将机体本身整个化为一颗高能源的巨大子弹弹,以从众多的敌机中心突破为目的,可以说是的必杀武器,夺去了无数人的生命。可以说GGF-001凤凰高达完全就是为了经常面对以寡敌众的势力状态而进行设计的。依赖这项神奇的机能GGF-001凤凰高达也完全成功地克服了在数量上被压制时不利的情况。这也是机体名为"凤凰(PHOENIX)"的原因。介绍一下他的武器:

光束来复枪

在最新的《SD GUNDAM G GENERATION WAR》里面射程是3-4格,攻击力是3100。这个武器是GGF-001凤凰高达常用的远距离武器。

光束剑

在最新的《SD GUNDAM G GENERATION WAR》里面射程······· 当然是1格(笑)。攻击力是4000。是主力近战武器。作为GGF-001凤凰高达唯一的近战武器,可是相当关键的。由此可见凤凰高达的特长并非格斗。

MEGA光束加农炮

这就是刚才说的翅膀向前竖起的4门大炮。在《SD GUNDAM G GENERATION WAR》里面射程4-5格。攻击力虽然只有1800,但是会发射4次。这是比较有力的远程狙击武器,可以有效的打击HP很多的敌人。

凤凰浮游炮

这也是GGF-001凤凰高达的特色武器之一。在 (SD GUNDAM G GENERATION WAR) 里面 射程2-5格。攻击力4000。作为浮游炮武器, 射程范围比较大,但是攻击力一般,适合在各种场合使用。

BURNING FIRE

正如之前所介绍。在游戏中并不作为单项武器,而是作为极其强力的地图武器存在,毕竟这是大范围打击敌人用的。在《SD GUNDAM G

GENERATION WAR)中攻击力居然高达15000. 比起之前的武器强了不知道多少。在敌人众多的时候,就毫不犹豫使用吧。秦快威十足。就是在游戏里面没有经验值。

力场

在游戏中作为减轻BEAM武器伤害而存在。这样让GGF-001凤凰高达生存能力更强。

纳米装甲

每回合回复6%的HP。可以让GGF-001凤凰 高达进行特久的战斗,一机档干。

至于这恐怖的GGF-001凤凰高达为何从历史 上消失,这个秘密至今仍然没有揭开。可能是因 为人类过于畏惧他的力量将其封印起来。但是当 隐秘的黑历史再次被揭开的时候,世界必定将被 再次卷人新的战乱之中。

说起来有趣,在PS的《SD GUNDAM G GENERATION F》的时候,GGF-001凤凰高达是作为隐藏MS和最昂贵的MS,其性能也是非常的好。可是到了《SD GUNDAM G GENERATION NEO》之后,GGF-001凤凰高达摇身一变,变成了比较容易获得的初始机体,性能也随之削弱了许多。而且它还成为了一种万金油,很多高级的MS都可以通过某台MS和GGF-001凤凰高达设计出来。所以当大家在玩最新的《SD GUNDAM G GENERATION WAR》的时候,可要注意这台MS的作用唯一

MSGIRL大复活之00高达

明治之风全新系列 (看真)(几)血染统分—沿纽

这次找来了热门的00高达娘,大家好好欣赏一下吧。

| GIRL的画风 | *** |
|---------|-----|
| MS融合的部分 | *** |
| GIRL的创意 | ** |
| GIRL的H度 | *** |
| GIRL的萌度 | ** |



DS玩家可以玩到复 刻的天空三部曲及未 发售的DO9、PSP玩 用可以用模拟器玩 到早期绝大多数的

三主持/一狼

国民RPG大作《勇者斗恶龙9》在NDS上推出已 经有一段时间了。想必不少玩家都已经打穿版了 吧?对于本作的具体素质。玩家群中一直褒贬不 一。有玩家说本作的剧情太过于空洞,系统过于 网游化, 彻底抛弃了传统路线; 同时也有玩家说 本作发掘了NDS的极限机能,可玩性要素丰富等 等。那么,今天就让笔者来简单谈谈个人对DQ9 的整体评价吧。

既然DO9名为RPG游戏, 自然脱离不了剧情 方面的剖析。本作的主人公首次以天使的身份 出现,完全抛弃了历代作品中主角≈勇者的坚 实理论(DQ5主角的儿子才是勇者),由此可以 看出本作在剧情策划时就走了大胆创新的路线。女 神之果实、神之国、银河列车、帝国皇帝等等 传统DQ世界观里不可能出现的事物均在本作里 登场,当然也注定本作是一款革新的作品。总 而言之, 本作的剧情方面完全抛弃了以往作品 中积累的世界观风格, 在整体上走了大胆创新 的路线。

虽然如此, DQ系列的精华——NPC之间的 小故事在本作中依然得到了完整的保留。在游 戏的剧情发展到寻找7枚女神之果实的阶段时, 主角在寻找7枚果实的过程中分别会触发7段独立 的小剧情。而这7段小故事和DQ系列以往作品的 风格极其相似,把这些小故事穿插在DQ系列其 他作品中, 也并不会觉得有丝毫违和感。(学 院的那段只能说勉强,因为在DQ以往的世界观 里不可能有带学生宿舍的现代化学院的……) 从此又可以看出,本作在剧情方面可谓将传统 DQ和新生DQ得到彻底的融合,保留系列原有精 华的基础上, 又做出大胆的创新, 力求保证传 统DQ用户群不流失的前提下, 极大程度上拓展

新的玩家群发展。

这次DO9导入了大量的网游化要素,而在网 游中最重要的就是职业平衡性。本次的DQ9将各 种职业的平衡性把握的非常到位,首先来看看 上级职业和初级职业的划分。以往作品中上级 职业必须在初级职业修满之后才能转职,因而 上级职业较初级职业而言能力有着显著成长。而 本次的上级职业要求不像以往那样苛刻,只需 要完成特定的仟务即可直接转职, 因而上级职 业只不过能力方面比初级职业略有优势, 并没 有达到秒杀所有初级职业的地步。(如初期的 贤者明显没有魔法师和僧侣好用: 战斗大师的 初期防御力也远远不如战士优秀) 所以, 从实 质上来看,本次DQ9对各种职业的平衡性方面把 握的还是非常严谨的。

当然,本次的专职系统将DQ3和DQ6、7两种 不同的转职模式得到了完整的融合。DQ3是转职 后级别归1,能力值减半,DQ6、7是转职后咒文 特技完整保留。而这次开创的不同职业级别区 分的系统设定,以及咒文随职业固定、特技完



↑DQ9能否能达到预期的1000万套销量,目前还不得 而知。

整继承的创意可谓又将DQ系列的转职系统推向 了新的巅峰。以往的作品中一旦进行过转职, 转职前的职业基本上没有再次利用的可能性, 而本作中所有职业的咒文都是分开的,如果想 使用特定的咒文必须要转成特定的职业才行。而 不同的职业还会有特定的任务, 而特定的任务 又有指定的级别要求。这就注定玩家要把所有 职业都进行修炼一番, 彻底做到游戏中每一个 细节都做到物尽其才, 用最小的数据来耗费玩 家最大的时间。

而厂商在制作游戏的时候,非常厚道的为传 统DQ玩家和新接触DQ的玩家两种不同的玩家群 做了周到的考虑。游戏的主线流程控制的非常 简短, 分支难度也非常适中, 即使不进行转 职,同样可以轻松40级左右打倒最终BOSS。而 通关之后的支线任务、藏宝图迷宫以及魔干BOSS 挑战等等才是真正DQ9的精华所在。等到玩家一 周目通关之后,对整个游戏的各个系统已经掌 握的非常到位,指定的任务也能轻松上手。所 以,本作确实是达到了厂商当初策划时"可以 永无止境的游戏下去"的这个战略目标。

然而,DQ9虽然挂名为DQ系列的正统续作, 而游戏中系统上的诸多设定都得到彻底的废除, 同时又导入了大量的新系统。让玩家觉得且目 一新。比如全新导入的随机宝箱系统,同样的 场景多次进入也能拿到不同的道具, 再次将每 一块地图的重复探索率提升到一个新的档次。再 如战斗中导入的连击系统,同样的招式对同一 个敌人连续使用的话,威力伤害会逐渐有所加 成。这一点使得玩家在战斗中不仅要把握各个 职业的特性,还要掌握参战所有敌我角色的行 动速度,以达到最大攻击输出的效果。又如进 化后的炼金壶系统,本次的炼金壶系统在8代的 基础上得到大幅强化,而且素材的种类也得到 明显的提升。其中最大的特点就是在野外大地 图上采集素材这个设定了, 玩家如果想入手究 极的装备, 必须要有珍贵的炼成素材, 而珍贵 的素材又需要若干个普通素材来炼成获得。而 不同的素材分散在大地图四处, 玩家需要到指 定的地点去进行采集,而这些素材会随着游戏 时间的进展不断刷新。所以,游戏的地图虽然 有限, 但是极大程度上把地图的每一个角落都 做到了彻底的利用,真正能让玩家游戏过后能 对DQ9中整个地图位置了如指掌,这一点是系列



↑DQ9的开头CG,已经达到了DS机能的巅峰水平。 以往作品所不能比拟的。

当然, 导入的新系统姑且不论, 系列以往的 传统设定也得到了废除。比如以往作品中技能 不可能存在会心的判定, 这次则做了大胆的改 动。即使使用金属斩猎杀金属中莱姆、同样有 固定几率发动会心一击。再如魔法攻击和叶息 攻击以往作品中是绝对不可能回避或抵挡住 的, 这次则做了彻底的修正。装备优秀的盾牌 之后,不但能提升物理攻击的抵挡率,敌人发 动的魔法同样可以用盾牌来抵挡。又如剑刃铠 等反弹伤害的判定本次也做了修正,以往作品 中近身物理系的攻击才可以反弹, 而类似于杀 人机器的弓箭攻击则无法反弹, 本次则修正了 这个细节。虽然这个细节修正的有些不太符合 逻辑, 姑且理解为厂商的大胆创新吧。

当然、DQ9的可圈可点之处远远不止这些, 这里由于篇幅所限只能做一些简要的评析。从 各方面分析的结果可以看出,厂商在制作DQ9的 动机就是要达到"保留传统玩家群不流失,极 大程度上扩展新玩家群"、"用最小的容量耗 费用户最大的游戏时间"这些目的。而游戏的 实际作品也的确达到了当初的预期计划, 而且 DQ9的总体质量还是得到广泛的认可的。

然而, 如果要笔者从作品中挑刺的话, 就是 DQ9玩诵关之后,感觉已经没有了以往作品的影 子。系列以往的精华被舍弃大半,就连每作心 定登场的"拉之镜"这种代表性的道具都在本 作中得到废除。不得不让传统玩家匪夷所思。总 之,DQ9或许不是全系列最成功的作品,但是勉 强可以算是最适合DS平台的作品。如果拿DO9 和同系列作品相比, 也许可以发现许多不足之 处,但是如果用DQ9和同平台原创的其他RPG相 比,绝对可以秒杀一切了。



(正)使战争的国人国际政策的动人主义

希达



希达,纹章初代女主,翱翔天际的天马少女。其开朗活泼可爱不屈的性格吸引了大批少男大叔加入阿利提亚团。我每场战斗都会把她放出来玩,就算只是在男主头上飞两圈也是多么的惬意。希达在技术、速度、幸运、防御方面的成长快到飞起,成为了一个比重甲兵还可靠的存在。在这些条件基础之下,加上天马骑士职业高机动特件,使她在追击、伏击、卡位、

诱敌、捡漏方面都有相当好的表现。特别在那个没有城内商店和运输队的艰苦年代里,她在脏物转手、财物管理、信物交换、武器批发、买菜做饭方面也起到了极大的作用。丈夫行军作战,妻子既主外,又主内,还能招人。并且她从战争一开始就一直陪在男主身边,给了他最大的支持。她是纹章系列最完美的人妻女主,没有之一。——たいよう

火纹历代作品中第一位飞马骑士。也是第一 位女主角。虽然当年画面差强人意, 但是仍旧 有无数FANS紧随其后。并且至今仍然被称为火 纹历代人气最强女主角。首先从兵种上, 作为 飞马。机动性和职业的各项属性的平衡性以及 速度和回避的优势。再加上职业是人力资源总 监,每天负责去面试和挖墙角,而且工作效 率极高,根本不用筛选简历,本着"你不找 我、我找你"的终极核心理念,走到那里,就 招聘到那里。并且每天都要给士兵进行洗脑 式的教育: "今天复仇不努力,明天努力去 复仇!"。虽然说火纹的主题的确是"王子复 仇记",但是有多少同伴是拜倒在公主的石榴 裙下为之癫狂啊? 国可一日无君, 家可一日无 主, 但是希达公主的地位是绝对无人可以动摇 的。暗黑龙最大的失误就是没把希达一同抓起 来……希达公主不是万能的, 但是没有希达公 主是万万不能的!

たいよう同学这幅作品的涂色相当简单, 简单到就连阴暗关系都没有,衣服受光的颜色



变化也没有,金属的质感也没有。但是不可否 认,这是副非常优秀的作品,简洁的线条搭配 上简单的涂色,让人看上去就会觉得很舒服, 并且栩栩如生的动作,也同样让这幅作品增 色不少,不过希达的脸略微画的有些尖而细 长了, 而且总觉得她在耸肩, 稍微有些僵硬, 如果略加改善这幅作品绝对会更加出色的。

里卡多



游戏中出场晚,能力又一般的盗贼二号。 在高手如云的队伍中, 很少会有人去练他, 但 是这个角色本人却一直很喜欢,或许也是因为 看了《暗黑龙与光之剑》的漫画,对里面那个 天天追着朱利安屁股后面哭鼻子撒娇的里卡多 印象太深刻了, 总觉得这个"成事不足败事有 余"的小鬼是队伍中不可缺少的开心果。(有 些类似《海贼王》里的乔巴。) 从他刚一当场 就让人大跌眼镜:"啊,朱利安大哥好久不见 了。嘿嘿。说来真是不好意思,我本想讲这个 城去偷东西,但一时失手被抓住了。但是,大 哥为什么会来这呢?""我啊……我已经洗 手不干盗贼了,现在是正义的朋友。""哎 呀……你是迷上哪的女孩了吧?大哥最不擅 长对付美人了。""别……别说傻话!!我是 正义感完全的觉醒了……不管这种事了。你从 今天开始也要成为我们的伙伴。""又是这样 任性地……好吧。反正我也很闲,既然大哥拜 托了我也没有办法了……"。完全一个玩世不 恭的小鬼, 虽然没有漫画中那样仟件和顽皮, 但是有这样的角色存在在队伍中, 也绝对算是 队伍中的一大亮点了。

这幅作品出自我的师傅之手,6年前就是 LIN师傅第一次教我使用PS画画的, 一直到现 在都记得, 这次师傅画的正太盗贼, 不知为什 么, 总觉得很有央视做的一些国产动画中主角。 的感觉,非常中国风,色彩搭配上也很朴实,

但是作为一个穿梭干沙场中的盗贼来说, 这样 的感觉确实恰到好处。不过眉宇之间的凛然正 气倒是与盗贼的身份有些不符(当然、贼眉鼠 眼更别扭= -)。

安娜



对这个人物有印象是最初玩火纹的时候就 注意到了....队伍中不存在这个人...但是每次 玩都会出现看到她....后来才知道在原来是专 门的SAVE娘.....很多作品都很少涉及到她或 者与她身份类似的NPC....所以借此机会让她 也出场与大家见见面(路人也是有人权的工)至 干画这样的理由嘛.....因为水平还远远不够.... 不做出游戏中登场是的感觉的话...估计别人都 人不出来了吧. -bb ----星野

从初代开始、她就陪伴我们穿越了无数 大陆, 历尽了千辛万苦而帮我们储存着大陆的 传说以及被人们所传诵着的奇迹、每当我们轮 回穿越于不同的世界的时候。她也都会一直在 某个平时世界的端口静静的守候着。前世。今 生,来世,无论我们选择怎样的道路与结局, 她会在命运之扉处静静的守候我们的到来, 默 默的等待我们回到命运齿轮转动的那一刻。时 之女神般的存在。(啊,其实文邹邹的说了这 么多,简单的说就是她拥有月光宝盒嘛! 波若 被罗密!//)

这幅SAVE娘还是非常忠于原著的,动作 表情神态, 以及那招牌的红衣服, 不过貌似整 个皮肤也都有些过于发红了, 正幅画的整体色 调太过于偏红了,没有变化,如果再加入一些 其他色彩会更好些。



词汇。最近笔者看到一篇文章,介绍了我们生 活中用到的很多词汇都是来源自日本的。比 如"ざつし(杂志)"、"えんしゅつ(演 出)"、"きょうじゆ(教授)"等等。其 实, 在游戏领域里, 许多我们非常熟悉的词汇 也是来源自日本, 那么今天就让笔者来给大家 简单的介绍一下吧。

長夢

经常玩格斗游戏或者动作游戏的玩家肯定 对"受身"这个词不会感到陌生,"受身"这 个词也是来源自日本的。在无双系列等动作游 戏里, "受身"指的就是自己在空中被击中, 在敌方的招式造成的受创硬直的时间之后,输 入相应指令来让角色恢复到可控制的状态。以 避免之后的连续追击。而受身这个词的日文原 名是"う(受)けみ(身)", "うけみ"的 本意是指提前知道对方要来攻击自己而做好预 防准备的意思, 后来引伸到柔道中的借助地面 或其他物体来缓解对方使用投技对自己施加的 作用力,以达到保持自己身体平衡的目的。而 多数动作游戏里都导入了受身的系统设定, 所 以我国的玩家们也逐渐接触到了"受身"这个



↑ 在诸多格斗游戏里,被吹飞后迅速受身是必须掌 握的操作技巧。

在KOF等2D格斗游 当然. 戏里, 受身的概念不仅仅局限于空中, 在地面 上倒地一瞬间起身也属于受身的范畴。所以, 从广义里可以把受身的概念理解为"通过特定 的指令让人物恢复到可以控制的状态",而受 身没有严格的局限空间, 在空中、地面都可以 的。

与受身相对的,还有格斗游戏里经常出现 的"抓投"、"硬直"等格斗术语。"抓投" 在日语中的本意就是用特定的指令抓起并投掷 对方, 让对方的身体强制倒地。而正常的格斗 游戏中、除了特殊技、吹飞攻击之外、无法让 对方受创后直接倒地的, 所以抓投的优势就由 此体现出来。同样,与抓投相对的还有拆投等 等。

金際 an° ∪°@

经常玩RPG游戏的玩家对于"全快"这个词 一定不会感到陌生。经常在某某道具、某某魔 法的效果说明栏中看到"仲间全快、异常治" 等醒目的字样。"全快"的日文原名是"ぜん かい", 意思就是病情和伤势彻底痊愈, 引伸 到游戏领域基本上都是 "HP完全回复" 之类的 效果吧。当然, 如果既不会日语, 又不是经常 玩游戏的玩家,单从字面上理解"全快"的含 义恐怕比较困难。和上文所述的"受身"一样, "全快"也属于游戏玩家们耳熟能详,而字面 L又与汉语没有太大直接联系的词汇之一。

说到"全快",顺便给大家讲一讲曰语里 关于生病方面的词汇。"かぜ(风邪)"这个 词想必应该不用介绍了吧?"风邪"就是伤风 感冒的意思。(注意别和风吕混淆了,风吕是 指洗澡……) 而感冒传染给别人日语里用"风 邪がうつる"这个短语、"うつる"虽然汉字

写作"映る"或"写る",但的确有传染的意思,很容易被日语初学者弄错。最后,日语里"かんびょう(看病)"的意思和中文截然相反,中文的"看病"是指自己生病了去看医生,让医生给自己治疗,而日语的"看病"是指去照看生病的病人,这一点必须留意。

素 季

"才で(素手)"这个词涵盖的游戏类型太多了,只要涉及到装备品和武器,必然会牵涉到"素手"这个单词。"素手"就是空手、不拿武器的意思。在角色的装备栏里看到"素手"两个字也就意味着这名角色手里没有装备武器。比如DQ里面武道家就有空手技能,必须不装备任何武器才能发挥出效果。

在日语里有很多以"素"开头的词语,比如"レろうと(素人)"、"すがお(素颜)"、"すてき(素敌)"等等。"素人"的意思就是经验少、不成熟的人,也可以理解为非专业的人,与"素人"相对的词语是"くろうと(玄人)","玄人"就是经验非常丰富的专业人士。"素颜"的意思就是没有化妆、原本的姿态,一般用来形容女子。而"素敌"就是非常美丽的意思,"素敌"的假名虽然写作"すてき",但是按照原意理解是形容词"す"加上接尾词"てき(的)"引申而来的。久而久之,"素敌"这个当用汉字就取代了"素的",被日本人广泛使用。



↑FF10的主题曲名就叫做"素敌だね", 大家一定 非常熟悉。

觉悟

• u* •

"かくご(觉悟)"这个词大家肯定再熟悉不过了,不单是在游戏里经常出现,日本的动漫里也经常有。和汉语里的"觉悟"意思不同,日语里常见的"觉悟"是指让对方做好心理准备的意思。比如两人之间的对决,某人出绝招之前总要说一句"觉悟!",大概意思就是让对方准备好受死的意思吧……

当然,在动漫里经常出现的"觉悟"只是其中一种意思而已,在日语里"觉悟"这个单词还有其他意思。其中就有在佛教用语中,脱离苦海,感悟出真理的意思,和汉语的"觉悟"有几分相近了。此外,日语的"觉悟"还有已经认识到事态无法回避而不得不放弃的意思,以及记住、记忆,知道、领会等等其他意思。

既然提到了觉悟这个单词,这里顺便给大家讲一下"かくなるうえ"这个短语的用法。大家经常会在游戏中看到武士对决时会说一句"かくなるうえは…"之类的话语,这里的"かく"可不是觉悟的意思。"かくなるうえ"的各意是"事到如今,既然这样"的意思。这里的"かく"汉字写作"斯く",表示事态已经达到极限状态的意思;"なる"汉字写作"成る",表示事态的变化。基本上听到说这句话时,表明说话者已经快领便当了,表示"事到如今,只有拼死一搏了"之类的语感。

以其主于如城市村。一大水田之本族从为第一 生态化。 不是中国无的目录中。 四大大学的是 明在日本中有任务的第三人称形式从中提到时间 在在只是其中一定的第三人称形式在从地域中 就产业场点。 但是,只是是大桥或在从地域中就 地。 是是是一个企业是就是一个全,是是实现的是 是是是是的大师之间是是一个一个大块 是大学的大师的是是

| あア(a) | いイ(i) | うウ(u) | え エ(e) | おオ(0) |
|---------|------------|------------|---------|-----------|
| か カ(ka) | き キ(ki) | くク(ku) | け ケ(ke) | こ コ(ko) |
| さ サ(sa) | しシ(si/shi) | すス(su) | せ セ(se) | そソ(so) |
| た タ(ta) | ちチ(chi) | つツ(tu/tsu) | てテ(te) | とト(to) |
| なナ(na) | (二二(ni) | ぬヌ(nu) | ね 木(ne) | の /(no) |
| はハ(ha) | ひヒ(hi) | ふフ(fu/hu) | ^ ^(he) | ほ ホ(ho) |
| まマ(ma) | みミ(mi) | むム(mu) | めメ(me) | も €(mo) |
| ヤヤ(ya) | _ | ゆユ(yu) | _ | よ ヨ(yo) |
| らラ(ra) | 1) リ(ri) | るル(ru) | れレ(re) | ろ口(ro) |
| わワ(wa) | _ | | | を ヲ(o/wo) |

Vol.15 电玩回忆录]

A的不灭传



GBA上的优秀游戏已

世界传说3换装送官 SRPG

Check! 游戏简介



↑GBA版《世界传说3换装迷宫》的日版包装封面图。 《世界传说》系列是NAMCO(现为NBGI)旗下 招牌级游戏《传说》系列的外传作品。《换装迷宫 3》则是系列的第三作。虽说是外传作品,本作是 全系列唯一一款冠名数字"3"的作品,依然由历 代作品的原画师藤岛康介等人参与制作。本作最大 的特色是中《幻想传说》、《宿命传说》等系列正 统作品中的主人公共同出演, 系列玩家玩起来一定 觉得倍感亲切。

为了让不同系列的角色在同一个战场舞台上共 同出战,本作的游戏类型由前作采用的3人制RPG类 改变为可以同时操作多个以3人一组为单位的复数 队伍的SRPG游戏。本作在发售当时,正是继系列 作品中首次开创SRPG系统的《召唤者的加统》之 后的第一款SRPG类型游戏,战斗系统也与前作基 本相似。

此外,本作中登场的原作迷宫里也依然保留了 当年经典的音乐, 而战斗中则是操作角色所属的系 列的正常战斗音乐。当然,如果操作BOSS角色参 战的话,背景音乐也会切换为该BOSS得专属战斗 音乐,系列Fans一定会非常感动吧。

Check! El G

游戏的世界观设定在传说系列中的角色已经被

称赞为英雄而永远歌颂下去的某个时代里,向往着 这些古老英雄的主人公弗里奥和凯罗一直在布莱恩 博士手下担任助手的职务。某一天,布莱恩博士正 在修复干村庄外面的遗迹里发现的遗物时,2人来 到了博士的研究所。他们得知那件遗物就是时空机 器。而修复工作已经基本完成了。2人把时空机器 命名为"梦想号",准备第二天就去会见传说中的 籍,却发现书籍里的内容却奇迹般的改变了。心怀 疑虑的弗里奥不知不觉进入了梦乡……

第一天、 布莱恩博士慌张的跑到2人一直生活的 孤儿院里。告诉了他们时空机器被夺走的消息。2 人尾随博士—起回到研究所的时候, 昨天还好端端 的时空机器却神秘的失踪了。而那里却停放着一个 其他颜色的时空机器, 并且从里面走出一位白发苍 苍的布莱恩博士。之后年老的布莱恩博士告诉大家 "100年后的未来发生了大事",而前一天晚上偷走 "梦想号"的坏人前去英雄传的时代做了坏事。改 写了整个历史

为了解开这一连串事情的谜团,弗里奥2人从年 老的布莱恩博士那里接过另一个时空机器和换装装 备、让历史回归原样的冒险就这样开始了。

Check! Single 25

换装系统: 游戏最大的特色就是可以使用主角所持 有的变身装置来进行换装, 换装过后相当于转职成 其他职心, 可以使用各种不同的特技。不过, 换装



↑GBA版《世界传说3换装迷宫》的日版标题画面图



辽宁 肖世鸣

《牧场物语 蜜糖村》的读盘太熬人了,我都懒得玩了。 男, 20岁, 辽宁省庄河市, 116400



游戏依然是以2D画面为表现形式,玩家看

成别的职业需要一种名为"ルーツ"的道具、 汶种 道具在商店里即可买到,迷宫里也可以捡到。

团队战斗系统: 换装迷宫系列以往的作品都是以主 人公为中心的1个队伍来展开的战斗,而本次导入 的新系统——"团队战斗"可以最大同时让4个队 伍(12名角色)参战。而且,这些队伍可以进行自 由的编成组合, 打造英雄队、父子队等梦想也终于 可以实现了。此外,因为游戏可以纵观全景地图进 行战斗,因而也导入了不小战略要素、游戏性变得 更强。

历代角色共演: 《换装迷宫》系列的特色就是可以 和历代《传说》系列作品中的角色一起进行战斗。2 名主人公和历代作品的勇者们相遇,共同战斗,一 边换装,一边进行冒险。而且,本作还有《宿命传 说2》、《仙乐传说》等作品中的新同伴加入、绝 对能令玩家觉得百日一新。

Check! 简易这里

出会いの遗迹

胜利条件: 打倒エルレイン

败北条件: 含有换装师的队伍败北

攻略要点: 这是游戏中的第一个迷宫, 玩家可以操 作TOD、TOE、TOS和主角队4个队伍进行游戏。上 锁的门扉只要让主角换装成盗贼即可打开,楼梯附 近的机关让凯罗换装成学者即可解开。BOSS战最好



↑画风也继承了系列以往的风格,对白也颇为搞笑。

选择攻击能力和问复能力都非常优秀的TOE以历来出 战,操作里德进行攻击。让法拉负责恢复。诵关后、 凯尔和罗尼成为伙伴,同时一部分角色离开队伍。

レミ遗迹地下1F

胜利条件: 救出怀特博士

败北条件: 含有换装师的队伍败北

这一关最好指派主角队和凯尔队出战, 敌人能力不 算太强、没有什么棘手的难题。最后的BOSS让凯 尔队去挑战即可, 凯尔的攻击速度非常快, 操作起 来比较方便。而且罗尼能够负责问复,他们搭配起 来比较合适。打倒BOSS之后会有强制剧情。

神の眼大神殿

胜利条件: 打倒バルバトス

败北条件:低于2个队伍、含有换装师的队伍败北 在大门门前只要配置两个队伍即可开门, BOSS战 最好指派凯尔队伍出战。使用法术的话, 和原作一 样、バルバトス会把咒文反強回来、所以建议押罗 尼委任给CPU控制,这样他就不会使用法术。攻击 方面最好采用两面夹击, 过关之后玛丽和菲莉亚会 成为伙伴。

信托の圣堂

胜利条件: 打倒圣堂里的恶魔

败北条件: 含有换装师的队伍败北

首先一边打倒敌人一边前进,走到最深处的话就会 和罗伊德、克莱特两人战斗,建议选择玛丽出战, 连续使用猛袭剑攻击。战斗之后会继续和サナトス 战斗,战法基本上还是用包围夹击,讨关之后罗伊 德和克莱特会成为伙伴。



↑战斗系统保留了前作的类型,导入大量战略要素。

【映礼地图3】 在38AFF代表用一款非 200周的任息,1月351月11日中旬月 答明知道,从用他似处也作用的作品。不 orași de la companii 人里出一本農科大家推造一下。 硅岩值的 获者可以试过,体验一下利益的(作业) in street,

瓦里奥制造

ACT Services

Check! 外表或音乐



《瓦里奥制造》的日版包装封面图。 短、最速"三个字非常醒目。

《万里奥制造》是仟天堂2003年在GBA上推出 的一款瞬间动作合集游戏。该作品号称集结了 200款以上不同的迷你小游戏,而每款小游戏只 需要5秒钟即可轻松通过。虽然有若干个迷你小 游戏组成类型的游戏以前其他厂商也曾经推出 讨, 但是任天堂首次把每款游戏的时间缩短到 了极限。而且随着游戏的进展, 迷你小游戏的 进行速度也会逐渐的加快,可以在游戏中体验 到一种别具一格的节奏感。 在游戏这种独特创 意的基础上, 任天堂又请出自己门下的大牌人 物瓦, 里奥作为主角, 而游戏的剧情中也不时穿 插不少笑点在里面,因而本作一夜成名,一举 成为2003年最热门的GBA游戏之一。

继本作的日版、美版相继推出之后,2005年, 神游公司还推出了行货中文软件,也是GBA上 唯一一款拥有官方汉化的《瓦里奥制造》系列 作品。之后GBA上推出的续作《回转瓦里奥》 由于搭载了地心感应芯片机能,成本方面难以 压缩,不适合中国的游戏市场,所以一直没有 推出行货中文版。

Check! 别为是现现

整个游戏一共分为若干个大关卡,每个大关 卡里都由指定范围内随机出现的若干个迷你小 游戏组成。而迷你小游戏的规则十分简单,只 要根据每个小游戏前的文字提示灵敏的操作十 字键或A键来让角色完成特定的动作即可。如果 小游戏挑战失败的话,角色的生命值就会降低1 格,全部4格生命值耗尽的话就会GAME OVER。根



↑ 袖游行货汉化版的标题菜单、字体看着也非常舒服。

据每个关卡不同,完成特定数量的小游戏之 后, 整个游戏的进行速度也会明显提升, 而只 要通过最后出现的BOSS关卡就算是这一大关挑 战完成。如果在初次挑战关卡的BOSS战中失败 的话,会以减少1格生命值的状态下直接继续挑 战BOSS战,直到生命值耗尽GAME OVER或者 完成BOSS战过关为止。

整个的游戏的流程从第一关入门关卡"瓦里 奥收音机"开始,每完成一个关卡都会有新的 关卡出现。完成最后一关的话,整个游戏就算 诵关。不过, 通关之后还可以继续完成特种迷 你小游戏的图鉴、挑战迷你小游戏极限分数等 等,而达成一定的成绩之后还会有隐藏模式和 隐藏的迷你游戏出现。其中就包括有需要利用 L和R键来两个人同时进行的游戏,以及任天堂 以往作品的复刻版本等等。总之,游戏的可玩 件要素是非常丰富的。

当然,已经通关的关卡仍然可以继续挑战。挑 战已经通过的关卡的话,在BOSS战过后不会立 即结束游戏, 而是以回复1点生命值的状态下继 续循环挑战该关卡。不过,此时在BOSS战中失 w的话只会减少1点生命值,而且BOSS战直接 跳过,继续循环下面的游戏,之后的游戏在难 度和速度上也会有明显的提升。在规定的关卡 上只要达成一定的成绩,一些额外的迷你小游 戏也会相继开启。



↑每个关卡都有独立的搞笑剧情。让人不时为之一笑。

游戏中总共收录的迷你小游戏数量一共有213 种, 玩家在挑战游戏时, 只要遇到过的小游戏都 会自动记录到游戏图鉴里。在图鉴里可以反复挑 战单个迷你小游戏,以达到最高记录的目的。而 反复挑战中每个迷你小游戏会以难度1、难度2、 难度3的顺序逐渐出现,每完成一个循环、游戏 的速度就会提升一个档次, 如此反复。当然, 在 图鉴里挑战时同样也有4点生命值的限制,生命 值耗尽的话,挑战就会强制结束。 当挑战的成绩 十分优秀时, 该图鉴上还有增加额外的标识, 全 部图鉴都出现标识时还有有新的隐藏要素开启。

Check! 国际的活动

只要达成特定的条件, 游戏中附关的隐藏游 戏也会相继开启。注意这些隐藏游戏也有区别。 分为单人原创游戏、单人移植游戏、双人对战游 戏三种。注意, 单人原创游戏的共同特征是没有 挽救的机会,一旦失败就会立即GAME OVER。 跳绳: 这是款原创单人游戏,游戏中玩家需要 操作瓦里奥进行跳绳,随着跳绳次数的增加, 难度也会逐渐提高。不仅绳子的频率快慢会随 机发生改变, 到后期绳子还会左右移动, 需要 玩家在看准时机按下A键跳跃的同时, 还要把握



↑每个小游戏开始前都会有文字提示,玩家很快就能

左右方向。达到100分以后,下次进行游戏的时 候即可自由洗择背景音乐。

城市滑板: 也是款原创单人游戏, 游戏中玩家 要乘坐滑板避过不同的障碍物, 有的需要蹲 下, 有的需要跳跃。坚持的时间越长, 得分就 越高。注意到了游戏后期不仅速度非常快,而 且还会有上下移动的鸟鸦等障碍物出现。



↑主菜单上未开启的游戏会以问号来显示。底部还有关卡解说。 飘落:原创的迷你游戏。玩家需要扮演一个小鸟, 用斜向45度伸出的舌头吃掉空中降落下来的豆粒 即可。在越高的地方吃豆得到的分数就越高, 注意-旦豆子降落到地面上地板就会崩坏,同 时角色的移动范围变狭窄。吃掉偶尔掉下的白 色豆子之后地板就会修复1格, 吃掉发光的豆子 可以一下修复10格损坏的地板。游戏中还设有本 游戏的强化版 飘落2, 在飘落2里不仅豆子 的降落速度飞快,而且肉眼无法看见豆子的位 置,同时吃掉多个豆子的话得分会更高。

瓦里奥医生: FC版马里奥医生的单人移植版, 这个 游戏的规则基本上和FC版马里奥医生完全相同,只 不过主角由马里奥变成了瓦里奥而已。此外,由于 游戏只支持单人游戏,所以背景音乐也只有1种。 吸尘器: 双人同机对战游戏, 玩家1与玩家2分 别使用L和R键来进行操作。而两个按键分别 对应1个吸尘器,任意一方先得到100分就算胜 利。注意吸掉大纸团可以1下增加5分,如果吸 掉不该吸的东西反而会扣分,而且一定时间内 变得暂时无法行动。

(正当集队任) 法政策权许与合政体 紅 每一日,则至沙 自愈出来切除有以休散 新不一可能都及环境。 的复数不多性疾病 化有二叉侧性对应火火物的一叉中脏性的 的行为中华所《耳思春创作》 请兴趣的 我来来有一位。 同位一下的 EDDA 知代士 在失事的母素的证。

RPG一直是我最喜欢的游戏类型、而平时大部分时间接触的都是掌机,所以就来浅谈下掌机上的RPG~

THE LINE OF THE PROPERTY OF TH

#和上的RPG历史



虽然GB在89年就出现了,但那时候家用机还 是主流, 非常强势, 所以掌机基本上是家用机的 一个附属品。游戏类型不多,更是很难见到RPG 的踪影。当时SOUARE的《沙加》和《圣剑传说》 在GB推出后都因不俗的素质和自己的特点而大卖 上百万章,甚至超过了当时一些家用机的RPG, 与FF并称SQUARE的3大镇社RPG。但这两个系 列的续作最后也都给了家用机发展。情况一直到 96年《口袋妖怪》推出时才有了变化,当时GB 正面临前所未有的闲难, 自家没有很好的原创软 件支持, 第3方的游戏更是屈指可数。本身的硬 件平台更是面对着很多潜在的挑战者。就在这 个关键时刻,口袋妖怪发售了,并打出了3个口 比较有创意的要素外,育成和收集并不新鲜,但 3者的组合和掌机平台的特殊性让这款游戏发挥 出前所未有的能量,在首周10W左右的销量情况 下,到年未还在销售TOP10之内,可见其长卖和受玩家青睐的程度。而口袋妖怪也成为TV游戏里为数不多的以掌机作为其正统作平台的游戏。之后很多第3方也看到了RPG在掌机上的发展前途,在GB上制作了很多素质不俗的RPG,比如NAMCO的《换装迷宫》,ENIX代理的《星之海洋》外传和《DQM1、2》。总观整个GB的RPG阵容,发现RPG作品已经成为GB不可或缺的一个游戏类型,《塞尔达》的3个新作,《DQ1、2、3》的移植,真女神转生等很多的RPG都出现在了掌机上。但还是以外传复刻为主,真正的原创RPG还是屈指可数的。

讲入GBA时代, 掌机上的RPG变的更加丰富 (可能是因为当时老任的NGC很不顺吧),任天堂 也积极修复与各大第3方的关系,使得很多优秀的 RPG登陆到了GBA。由于机能的提升, GBA已经 能够复刻大部分SFC的游戏,而SFC时期正是RPG 的黄金时期,所以使当时的很多优秀的RPG都得 以复活再捞一笔, 当然也显示了游戏的优秀和经 典。《龙战士1、2》《露娜》《幻想传说》《超 级马里奥RPG》等等,而有些作品还不仅仅是单 纯的复刻,在保留原有游戏精髓的基础上还追加 了大量要素甚至重制,比如 "FF1+2A、4A、5A、 6A"。《新约圣剑传说》《特鲁内克与不可思议 迷宫2、3》。家用机系列外传也变的多起来,《 天外魔境》的外传《青之天外》就以不错的系统 和剧情让人重新看到这个系列的希望,而《DQM 旅团之心》却成为了争议之作,在今天看来,怪 物之心和直接合体的利弊也是两极的评价。《召 唤之夜铸剑物语》也是GBA上比较成功的系列外 传, 打造武器和传说式的战斗方式也吸引了很多 玩家。

《女神》在GBA的外传看似变的低龄向但其实 并没有完全失去系列的内涵。 《世界传说 换装迷 宫2》更是加入更多的系列角色,比上一作追加了更多要素,3变成带有战略要素以后虽然有不少玩家很不适应,但其实也增加了战棋游戏的乐趣,末期的《王国之心》以256Mb的大容量把系列的魅力带到了掌机,也补完了自身的故事。GBA上的系列续作和原创游戏更是让GBA上的RPG游戏阵容更加闪亮,初期的《黄金太阳》就给GBA游戏画面和音乐树立了标杆,《光明之魂》则是掌机ARPG的代表,联机、收集装备、道具也成为了当时许多GBA玩家的新乐趣,另一个ARPG我们的太阳更是把靠创意使游戏的游戏性成倍提升。

《洛克人EXE》系列是GBA时期最具水准的RPG游戏之一,ARPG+卡片的战斗模式可能也让洛克人系列的玩家喜欢上了RPG。《塞尔达》的4只剑在复刻《众神的三角力量》的情况还追加了称作4只剑的联机模式,这个精心制作的新模式让玩家惊喜不已,掌机联机的乐趣体现的那么淋漓尽致!而续作的《小人帽》也保持了超高水准,使得掌机上的塞尔达一点也不逊色于家用机。GBA时期的掌机RPG可谓百花齐放,有SFC复刻RPG素质的保证,加上很多优秀的系列外传和原创作品,可以说,掌机上的RPG阵容可说在这时已不逊色于家用机,在GBA末期老任的幻之内涵超神作《MOTHER3》在跳票近12年之久后终于登陆GBA,在最后赚足了老玩家的眼泪!!(虽然卖的的确不怎么样)。

到了DS与PSP的时代,掌机逐渐占据了市场的主导地位,在日本国内,因为种种原因,第3方更多的选择掌机作为其推出游戏的平台,而RPG也占了很大一部分。但是在任何主机的初期,软件的匮乏也是不可避免,DS初期的RPG屈指可数,但也都是素质尚可的系列作或原创作品,蛋头英雄,露娜的新作都增加了对应DS技能的新要素,《钢铁之羽》《TAO》《CONTACT》《失落的魔法》等等都是结合DS的机能的RPG作品。《伍右卫门》系列更是把系列的解迷与DS机能联系起来,水墨画风格的画面也给人留下深刻印象。

PSP的初期RPG虽然很多是复刻,但也都是在当时很有名的作品,《英雄传说3、4、5》《永恒传说》《VP1》《龙战士3》。在那时也卖的不错。《勇气物语》和《天地之门》算是PSP初期素质不俗的原创RPG作品。之后因为DS在日本本土的逆转,更多的第3方在DS上推出游戏,RPG更是复刻原创系列皆有。《重装

机兵》和《魔法假期》的续作都有着不错的素 质,而《圣剑传说DS》和《风雨传说》却因为 太差的素质沦为笑柄。(其实俺觉得圣剑DS还是 很好玩的)。之后DS的游戏狂潮几乎把DS推向 了日本主流主机的位置,很多RPG也跟着发 售,FF3DS的大卖后接着就是在06年PSP1周 年发售日宣布的DQ9正式登陆DS的消息。这一 消息打击了不少支持PSP第3万的信心。《 DQMJ》《塞尔达幻想沙漏》《DQ4DS、5DS》 《TOI》 《FF4DS》 《FF12RW》 《世界树迷宫》 《美妙世界》这些游戏的发售,让人们以为, 在日本次世代RPG极度匮乏的时候,DS甚至成 为了JRPG唯一的去路,可惜的是现在已不是 RPG大卖的时代。素质超高的《世界树》和《 美妙世界》都没有卖到30W。而那些真正大卖的 也仅仅是SE的冷饭而已。PSP在06,07年基本 是在抄冷饭,但《星海1、2》追加的隐藏要素 还是蛮厚道的, FALCOM的《英雄传说6》也基 本保持了PC的高水准。

到了07年末,PSP真正的原创RPG大作《 CCFF7》终于发售,虽说是原创大作,但毕竟是 作为7补完的作品。主线分量明显不够,系统简系 化但任务模式还是做的很细心很有意思的, 最 后的结局也是超感人,并把那个老虎机系统升 华了。随着MHP系列在日本的热卖,情况正发生 着微妙的变化(仅限日本), 越来越多的第3方愿意 把游戏出PSP上,其中也包含了不少原创RPG, SE也准备在PSP上推出《王国之心》的新作和 《FF13A》。在DQ9已经发售的今天,日本的堂 机依旧是市场的主流,更多的RPG作品也将在掌 机推出,DS在9月有SAGA2和口袋余银的重制作 品,而E3也公布了塞尔达和黄金太阳的新作,真 女神转生的系列作更是公布登陆DS并在年末发 售,而PSP也将推出很多原创RPG,梦幻之星 携带版2也正式公布了,以后还有王国之心和 FF13, 掌机以后也将是RPG在日本市场推出的 上佳选择。

等机上的RPG风格特点

掌机RPG在最初并没有明确的定位,GB时代有像《圣剑传说》《SAGA》风格完全不同但同样优秀的原创RPG,也有复刻原有低机能主机的真女神和《DQ1、2、3》。到口袋推出后,掌机中的RPG大多就带有育成,收集,交换的特色了,除口袋外最出色的莫过于《DQM1、2》,在不同世界探险并能培养合成系列里怪物,就

是当时还对DO一窍不通的我也深深的被这个游戏 吸引了呢~之后的2更被成为系列最高,3之后到 DQMJ每作都发生了较大的变化, 但素质都是可 以保证的。到了GBA的时代,联机更加成熟,联 机对战也成为当时很多RPG拥有的新玩法(虽然GB 的口袋就可以对了)。回合RPG的青之天外,黄金 太阳、铸创物语(虽然是传说式的战斗)、ARPG 的《光明之魂2》更是把对战发挥到了极至(除了 那竞技场实在有点小)。

到了次世代, 联机可谓更加的方便, 但真正 把联机做好的RPG却并不多。可能也是因为复刻 作品太多导致。但DS上的RPG却有了较大的变 化、当然也是因为主机的硬件特点路~。尤其是初 期的RPG,把DS的特点融入到了RPG中使RPG游 戏增添更多新的乐趣,而这一点在初期做的尤其 好(后面复刻太多了)。当中给我留下最深印象的 就是世界树迷宫和美妙世界了, 世界树的地图绘 制系统能让人切实体会到探索挖掘迷宫的实感, 我相信稍稍有心的同学都会自己绘制好每一层的 迷宫地。美妙世界最让人称道的地方就在于双屏 的同时操作了。到了后期双屏操作的精髓和紧张 感才能充分体现出来。作为联机要素的徽章战斗 也是很好利用了下屏。

可能是因为MHP系列在日本的大卖、掌机 上的RPG也多多少少受到其的影响。DS的灵光 守护者就算是联机协力刷素材挑战BOSS的高素 质游戏(就是那视角·····)。PSP上的梦幻之星 携带版也是MH式的游戏(最初MH是模仿PSO的 啊), 各方面还算保留线上版的原貌, 但也有很 多地方缺陷明显, 比如等级过早达到上限, BOSS过弱等等。不过2也算是公布了,焕然一 新的面貌让人很是期待, 就是不知道这次是 不 是SEGA亲自操刀……CCFF7在上面提到虽然为 PSP RPG里的一员大将,但毕竟还是部外传, 所以主线的空洞可能不可避免,但其内容丰富



多彩的任务—定程度的弥补了游戏的不足,可 我觉得仟务和其他要素关联的还是太少, 要说 耐玩还美的比较远(俺不到60+小时就完美了…… 当初制作人号称100小时呢)。最近发售的国民RPG 《DO9》 在基本继承8的要素的情况下(怪物系 统郦夫了)还根据堂机的特点做出了宝图系统, 据说组合有65534种呢。而其中真正的"宝图" 却数量甚少,换言之就是发现"宝图"的惊喜 也就大大的被增强了。宝图的迷宫有不同的地 形,但为什么音乐都一样……(心灵传说这点就 比DQ强)。而且宝箱的位置也很难记住,要是 再多利用下DS的机能做出些人性化的变化就好 了啊。虽然DQ9只能支持面连、但其对应的要 素还是很丰富的,除了支线和一些小动作都能 做, 甚至可以一起打剧情(和某人一起看通关画 面的我汩流满面啊)。而魔王系统更是为联机准 备, 这次的怪物系统我觉得变相的转嫁到魔王 图里……因为魔王是可以养的。多人携带强力 的秘传+主角特有的应援技能使战斗轻松不少 (虽然还是某人已经单人养到99了)。以后的掌 机RPG估计也要向任务制多人协力刷素材挑战 BOSS的方向发展,而保有自身特点的RPG也会 不断出现(比如女神)。

量机上的原创RPG系列

DS和PSP出现后掌机的原创RPG越来越多了 呢, 这里就挑点自己喜欢的系列来说说吧。

虽说最初的掌机还是家用机的附属品,但那 时就出现了可能是掌机上最出色RPG的圣剑和 SAGA。SAGA我并不熟悉,就知道经过10几年 的碾转反复,这个系列已经大大不如以前了,希 望9月推出的SAGA2重制能给这个系列带来些希 望。而圣剑也是在2、3都做在家用机的情况下, 新约圣创传说作为重制的1代登陆GBA,在我看 来这是一次完美华丽的重制,不仅仅把原作的各 个经典场景做的更加漂亮了,而且加了很多很多 的新要素,怪物抗性和武器道具锻造都是最让我 着迷的系统, 当然游戏的手感并不是太好(这也 成为很多人攻击这作不如家用机的主要原因。而 在DS推出的圣剑玛娜之子就让人大跌眼镜了,因 为,除了还是那么漂亮的画面,还是那么出色的 音乐外, 这简直就不是圣剑! 主线大大减缩, 变 成了探索一个个迷宫的ARPG游戏……(但不叫圣 剑的话,还是能玩的挺高兴的,233)。在PS2上 的4也不仅如人意,真是为这个系列担心。GBA 另外给我留下最深印象的就是黄金太阳和光明之



魂了。

黄金太阳这个系列在国内人气出奇的高。 当时 有种说法是没玩过黄太的人就是等于没玩过GBA. 可见它的魅力有多大。我最初买到游戏时对它 不屑一顾,可真正讲入了游戏就让人不仅惊 叹!游戏的画面和音乐绝对远超当时的掌机游 戏, 而精灵系统也为战斗带来了不小变化, 华 丽的召唤兽场面至今还印在我的头脑中。2在接 续1剧情的基础上又增加了不少新系统、锻造武 器,通关后的音乐鉴赏模式和斗技场,隐藏迷 宫的数量也增加了不少, 最后终于把这个故事 讲完……而某蓝发角色却仍然是一个迷、据说 黄太DS是讲1代主角后代们的故事……看来还是 留了不少坑,不管怎样,大家盼了7年的续作终 于浮出水面, THE SUN RISE AGAIN 1 1 (话 说当时E3并没有看直播,因为微软的BEATLES 就能让人湿的了……实在该死。 恩?什么,HERE COMES THE SUN, 哼哼, 原来是阴谋啊)。光 明之魂可谓GBA时期ARPG的典范, 在2的超进 化后人气也是出奇的高(也是在国内)。本来1的 风格还是偏向于光明系列的, 比较阴暗, 难度也 比较BT。到了2以后,游戏变的更加"光明", 画面也清新多了,数量众多的职业,让人眼花 缭乱的装备武器更是让人沉迷其中, 而锻造屋 那的BUG也算是众人皆知(当时曾用自己苦练的 160+级龙战士干掉使用BUG武具的对手而感到 头顶青天, 现在想想也还是那么自豪), 可惜的 是在日本卖的并不算十分出色, 也就导致没有 下文了。

次世代的掌机原创RPG数量和种类更加丰富,但我最喜欢的还要数世界树迷宫和美妙世界。上面提到过,世界树迷宫充分利用到了DS的机能,画地图成为这个游戏的亮点,但它吸引我的不仅仅是画地图,游戏的音乐可称作5年来最高水准!而巫术似的主视角也把树,迷宫描绘的非常精美。很多人都说这个游戏太难,可我觉得这种循序渐进和挑战并存的游戏

玩起来才是最舒服的"同样,美妙世界的画面和音乐也是吸引人的地方,而遇敌方式更是独特,下屏的点击噪音可以实在自由的遇敌,在后期连续点击多个噪音形成连锁还能提供更多的经验和掉落,双屏的战斗在前期还不能充分的体现出重要性,大家一般都是只管下屏,但到了后期,很多强力的BOSS都需要上下屏巧妙合作以传递光球增加伤害。对于DS机能的运用也达到了第1方的程度,甚至还要出色!其中靠吹形成攻击的徽章还有某只让DS上下屏合上才能的小猪想必给不少人留下了深刻印象。游戏的剧情也可以说是近几年掌机RPG的最高。

通关后在优美的旋律下看着音操放下耳机,重新看向天空……那感觉真是说不出来的激动啊(野村爸爸最高)。我认为美妙世界是次世代最完美的RPG了,顺便透露下。这两个游戏虽然当时都没余钱买Z了,但后来都补买了OST,这两个游戏的音乐真是出色啊。

最后要提的就是我最爱口袋妖怪了。童年 的记忆和往后研究对战的热情都融在了这个系 列里。想当年基本玩GBC就是在玩口袋妖怪金 银。那时候在被窝里将4大天王打掉之后的通关 画面还历历在目呢(现在还梦想着2D的诵关画 面能在DS上重现,不过估计不可能了TT)…… 而后的新增地图更是让人惊喜万分。就是在 119个小时的银之旅以后让我彻底迷上了这个 系列,把GB上的各作补完。到了GBA时期也是 把宝石版玩了一遍又一遍,当时因D卡而没法 让某个洞穴退潮的苦恼现在还记得呢。我是在 绿宝石推出后才迷上了这个游戏的对战系统, 以前玩口袋都是玩收集交换,没想到战斗系统 也那么博大精深。口袋系列每一作的风格虽然 都差不多, 但基本上每一次正统作品还是有白 己的特点,红绿蓝的野生公园,黄的皮卡厅属 随,金银的双地图和捉虫大赛,水晶的战斗塔 和PM可动宝石的潜水,珍珠钻石的挖地系统, 有些要素继承了,而有些则成为了那一代的特 点。到了心金、魂银,也有了黄的尾随系统(而 且是很神奇的所有PM都可以随)。据说把选美 取消了变为什么体育大赛, 果树也可以随身带 3.....

总之是大期待啦。

恩,就先谈这么多吧……我这人写东西废话 实在太多,请读者多多见谅。

文/iou90



新的一期PGBAR开始了,为什么我觉得距 离上期写这话的时候没隔多久啊(零羽:上期 看过这段话了!)。

暑假又快过去了,大家看到书的时候应该 是在开学 时了。曾经饱经上学折磨的我在这里 跟各位学子们说声"你们辛苦了"。

我一个朋友前一阵跟我说,该高三了,但是 在不久开学后就出口袋妖怪,而家里人对掌机 还进行管制,看来想玩的话只能等明年了。不 过这人不是风月樱, 虽然说情况大致相同, 但 是死丫头情况比我这位朋友幸福多了。

心之金和魂之银快来啊,本人也迫不及待 想玩了!

啊。不过是不是来的晚了

地狱嘶猫:还不是因为你上 期给我定的完稿时何有问题

挪武 话说最右边那个是谁?

地狱熊猫:那个DQ8造型的是小樱啊。

翔武: 哎呀,和她原来形象不像啊,我是 「不是趁她现在补课看不到、喊一声"樱哥 1纯爷们"呢。

【风月樓・死大叔, 你等着的!

国民不胜是就既老虎。而已……

北京的夏天终于要过去了,最近一段时间终于开始有些凉快,该到我最喜欢的秋天了。这个夏 天总体说来我还真是什么地方都没去。除了上班回家什么的也没怎么出去,一热就在家开着空调

呆着。不过前一段时间也有些热,我发现自己的体质似 乎有一点改变,并不像原来那么容易热,也不算太怕热 了。不知道和自己今年夏天的饮食习惯有没有关。

我今年夏天基本上都是中午吃一顿饱饭,然后晚上 不吃主食,光吃菜还有水果,一段时间后,自己身上容易 上火的体质也有了一点改善,虽然现在还是有一点。这 个夏天还有一个成就,就是空手抓蚊子的命中率达到了 80% 90%, 本人体质爱招蚊子, 结果我就成了家里的人 肉灭蚊器……悲惨……



有高观察到平药。无论外

8月8日, 我最亲爱的小狗小灰死了。今天爸爸给小灰杀跳蚤, 我刚从宠物店买了去跳蚤的 来,还没来得及告诉我爸,我爸已经用了一种很毒的药水涂在了小灰身上,小灰在舔自己毛的 候就把那种药水吃下去了。17点开始送去医院抢救,23点时回到家里,医生说如果能挺住这个晚 就好了,我一直没睡觉陪着它,它一直抽搐乱叫,大口大口喘气,到了快凌晨2点时,它最后叫了 一声就死了。我拼命安慰自己,告诉自己一定是上帝觉得小灰很可爱,就把它带到自己身边去了。 八房:不知道怎么安慰你好。你爸爸肯定也很内疚,不要太过责难他。狗的寿命不长,养狗往往 就注定了离别,悲剧虽然来得突然,但我们能做的已经做了,就只有看开点了。有许多勤俭的长 辈,总是想着能省就省,我父亲也是,有时有小病或者东西坏了,就自己动手或者自己买药吃, 我一直觉得很不好。毕竟不是专业、省小钱的结果可能是吃大亏啊。

总之是暑假,在考了班级43名的情况下屁颠屁颠的和朋友游泳去了。老爹在闷热如贫民窟一般 的教室开家长会的时候, 咱正被别人将头压下水面灌水的说"咕噜咕噜……"咱撑死也就会蛙泳 和狗刨的说,但还不到翔武会随时被淹死的程度。但只要下一次水,咱保证抽筋一次,之后险死 还生(被人救上岸),感觉自己跟不会游泳差不多……

7月23日那天看了变形金刚2, 热血沸腾的影片之初大喊"汽车人变形, 出发!"承德的电影 可没有北京快,不过有的看救知足了。虽然没有赶上零点首映场,也没有看第二遍,但咱已经十 分珍惜这段记忆了。大黄蜂太可爱了,SAM不要它的时候就呜呜的哭,好想抱回家啊!那个某女机 器人,想要勾引SAM的那个,使咱吸取了一个教训,控御姐或交女友千万不要找那种的说……(郑 武要注意啦!)擎天柱加一次性翅膀的时候,咱又大吼FREEDOM,引来一片白眼……总体而言还 是十分过瘾的说。(河北 王思语)

翔武:要说游泳,本人可不是随时被淹死类型,原来虽然游泳不会,但在水中咱最擅长憋气,可 以在池底憋着气沉底呆着,至少还有一分钟左右的生存获救时间,但过了这时间就不好说了······ 顺便一说本人上一次下水的时候是10年前,也就是和你年龄差不多的时候,泪奔……《变形金刚2》 让我最不满意的地方就是汽车人基本上只有大黄蜂和擎天柱有戏分,其他差不多龙套。那个女机 器人,应该是向终结者致敬吧,而且我不会控这种的! 最后寒一下你的FREEDOM……



高三能减肥。 弘真仍就败了 ∞ ∞

我和风月樱同学一样,马上也要开入高三了。据我妈描述,什么高三一年下来都会普遍减轻10斤。 还有高三一年很累,什么不是人过的生活啦……每当我听到这些恐怖的消息时,心理都会忍不住 发毛。有时候她也真是会制造这种恐怖气氛。我明明看见,身边有很多学长学姐高三一年天天在 家里学习,不外出活动,结果都是一年下来普遍胖了十几斤……哎,不管那么多了,我可不希望 胖也不希望瘦,现在不就挺好的吗。或许不久就要面临挑战,但明天永远是美好的! (江苏 张盼)

翔武: 该怎么说呢,高三相关的问题说过不少了。关键还是心态放好就行,虽然确实是紧张,但 是也注意调节,神经紧绷的时候有时学习会很没效率的。家长那么说是怕孩子松懈,真正也没那 ∧恐怖啦。至干减肥嘛·····第一次听说,要是真有这种情况,我觉得也可能离生病不远了,毕竟 是累出来的。不是正常减下来的。总之,保持一个好心态努力吧,别自己吓自己。

老少见老少。 我也插一页 ··· ··

你们好,似乎已经很久很久没有给你们写信了,那天坐车到沧州去交作业,才得以入手121期的 掌机迷。已经买了两个NDS了,但是由于上屏原因挂掉了,现在当音箱来听歌用了,话说也是托 猴子的福。不知道猴子现在还在不在编辑部,猴子是沧州人吧,是她给我介绍的闯关族。现在我 如愿以偿的考上了沧州市一中,买掌机也就方便起来!要说吧,即使是放假了,学校作业也不会 让我们轻松下来,今天有空闲时间,来给大家写这封信。本人现在高二,在高二这一年内,本人 打算入手PSP3000,不知道行不行,征求一下大家的意见,现在的PSP3000的系统不是说不稳定 四? (河州马晓雨)

猴子: 首先恭喜这位读者通过自己的努力考上理想中的高中。现在你已经上了一年了吧,对于即 将进入的高中第二学年,不知道你有没有准备好呢?很多人都说高二是很关键的,毕竟这一年对 于高中生来说,是高中三年生活的分水岭,时间不多不少,关键看怎么用。要想补回自己各个科 目的不足,现在正是时候。对于现在大部分高二学生来说,文理分科已经结束了,偏科问题也逐 渐显露,此时一定要注意,尤其是数学语文英语这三门,不要差距太大,否则很麻烦。至于怎么 把学习搞好,还是那句话,好的成绩和平时的努力是分不开的,所以也请这位读者在看《堂机迷》 之余多用一些心思在学习上,就当是我们这些小编对你的期待吧。

翔武: 其实我也和沧州有缘, 听说祖籍是在沧州。



选择自己的无言游戏类型则

运气一直不错可以尽情的享受这个夏天。 可以趁着此时制定自己的计划。工作方 面,可以想想如何提升工作效率的方法。 金钱方面,可以考虑去买彩票,也许就 能中大奖。

幸运道具: 手账、笔记本、悬疑小说 关联游戏: 乘坐交通工具周游大自然的游戏

普通的运势,要做什么事情最好一气顺 成。发挥领导能力,积极的行动会有好 运。多帮帮周围的人,也会有好运。健康 方面,去海水浴或者泳池会身心舒畅。另 外, 保龄球也是个不错的选择。

幸运道具: 化妆品、肥皂、腕表 关联游戏: 以三国时代为主题的游戏

首先要好好的制定计划。休息的时候会 被家人以及朋友使唤……所以注意不要 打算在家中悠闲的呆着,还是到家附近 走走较好。学业方面, 与父母一起做暑 假作川的话会非常顺利。

幸运道具: 钥匙链、麒麟的玩具、香水 关联游戏: 画面华丽的游戏

运势非常强烈的时期, 但注意不要得意 忘形, 小心暴饮暴食或是言名必失。去 水族馆、钓鱼场等与鱼有关的地方会有 好运。社交方面, 去找久未见面的朋友 以及亲戚、直诚的跟他们聊聊会有好法。

幸运道具: 夏用鞋、龙造型的摆件、西瓜 关联游戏: 各种各样的竞技游戏

注意不要在将预定事情写在笔记本上时. 将预定时间写错……另外,一定要注意 小心保管重要的书籍。不要熬夜,否则 会挂掉。社交方面, 会遇到许多各种各 样的新朋友。

幸运道具: 华丽的T恤, 盆栽植物、手机 关联游戏: 刚刚发售的游戏

与家族以及亲戚在一起会遇到好事。直 诚的对待周围的人会获得很大的好感。去 外面活动也是个不错的选择。注意关门 或关窗户时要轻轻的。 恋爱方面, 与交 往很久的人的感情会讲一步提升。

幸运道具:矿泉水、喜欢的毛巾、第2个包包 关联游戏: 有大嘴动物登场的游戏

经常会做出超越常识之外或是冲动的事 情。注意不要将证件或等随身物品忘在 车中。去游乐园玩的话,建议玩与水有 关的项目。学业方面, 先从简单的问题 开始入手,学习会逐渐顺畅的。

幸运道具:大水杯、手工玩具、青蚌玩具 关联游戏: 与球有关的体育游戏

多与周围的人接触,一定要遵守与他人 的约定。即便失败了也要虚心的反省。这 样会增加他人的好感。休息时会从朋友 那里听到有意思的事情。 金钱方面, 随 身带着新的100元硬币会使金钱运上升。

幸运道具: 心事、钱包、花火 关联游戏:可以预想对方战术的SLG游戏

PG的小编越来越少,质量也有点保持不住了。(叹气······) 男,17岁,江苏省南京市,QQ:925394259 江苏 孟安亮





9 A SHE COLUMN

注意不要每日都保持同样的生活方式。与 亲戚的交流是最重要的事情。注意名听 听父亲或是祖父的话。与女件交流的话 会增加她们的好感。健康方面, 食用补 充体力的食物, 会恢复疲劳。

幸运道具: 室内服装、冷面、成语书 关联游戏: 可以边玩边减肥的游戏

只要肯花时间就一定能成功。出门旅行 的话、会因行李讨名而泡汤。建议只带 自己的随时行李即可。休息时,去游乐 园、图书馆等地会交好运。 T作方面, 与朋友一起协力的话会非常顺利。

幸运道具:鸡蛋、不倒翁、太阳镜 《联游戏: 有巨大化动物出现的游戏

一点点的按照计划进行会非常顺利。需 要注意,遇到变故会遭人记恨。建议在 执行计划前, 先审核一下内容。工作方 面,会被安排从事自己擅长的工作。并 且执行时会有非常好的灵感出现。

幸运道具:幸运道具:帽子、徽章、圆珠笔 《联游戏:可以认真的育成角色的游戏

12/3

即便第一次失败后,还会有第二次的机 会。参加班级聚会时会非常的开心。出 门旅行返回时会交好运。细心的照顾宠 物的话运势会增加。健康方面,使用清 骤的食物会心情 舒畅。

幸运道具: 锻炼用品、自己喜欢的食物 关联游戏: 以电影与电视节目为题材的游戏

★任性贴图区★



翔武: 高杉是银魂里我很喜欢的人物之一, 风同 学文张高杉化的很不错。



翔武: 恶魔城画稿很少见啊, 何况还是这一作, 这个动作是从空中跳下来时的吧。



任性贴图区征集读者绘画 投稿, 可邮寄或用电子邮 件寄给我们。来信请至北 京安外邮局75号信箱 掌机 迷收或PG@VGAME.CN

纷争介入、开始·

话说这个月本人期待已久的《SD高达 G世纪 战争》终于如期降临了"从拿到游 戏那天开始,基本上除了工作、吃饭、睡觉 以外的时间便全部都用在了《战争》上,在 享受游戏的同时,也不禁感慨,能沉迷干 一款自己喜欢的游戏中, 直的是这个世界 上最幸福的事情(之一)。



PSP主机的冰河时期来临,好在近期在PSP上想玩的游戏没有几个, 不过《装甲核心3》可以说算是其中比较可惜的一个了……原本还打算这期 写个超大攻略的计划也不得已被强制终止了,残念……





我也打算做模型

从小到大喜欢摆弄加工和修理各种东西, 对自己的动手能力可以说非常有信心。要说接 触模型,应该从小学算起,第一个模型是一艘鱼 雷艇,之后的模型就是四驱车了,这一段原来也 说起过。再之后, 我上高中的时候买过一个 BENDI山寨的GP03D、当时自己耐小修水口、 去毛边, 没有勾线笔的情况下用自动铅笔勾线, 最后完成后还是很满意的。零羽和八房最近都

在做模型,看的我也想玩了,首先想买一个龟霸……主要是龟霸太可爱 了,而且很多改造达人改出的龟霸都非常有意思。

山寨手机最低,公车歌王西奈

虽然说我对山寨货并没有特殊的好恶,但是我说你们这些见鬼的山寨厂 商能不能不把喇叭弄那么大声!这不是鼓励用户扰民么!而且总有那么一群 缺人,成天在公车上用山寨大喇叭放口水歌,全是什么月亮之上啊,两只蝴蝶-类的。最让人不能理解的是干这种事的人居然还都一副志得意满的样子。周 围人的白眼越是白眼,他们居然越高兴,这是多么扭曲的取向啊。

好吧, 我是来求解决方法的, 这些公车歌王实 在讨厌了,但是作为以一个普通死上班族战斗力又 低,不能每次都上去战翻他。你们谁给我想个点 子,究竟怎样才能让这些人意识到穿山寨"名牌" 拿山寨手机在公车上放山寨歌是个十分丢人的事?







一小编们的轻松驿站







三等奖5名

动漫精 挂致 饰

| 辽宁 | 杜渐宁 |
|-----|-----|
| 浙江 | 赵徐俊 |
| 广东 | 蔡希明 |
| 福建 | 林涌浩 |
| 内蒙古 | 李可 |



的戏软件、SO COOL

邮购地址:北京东区安外邮 局75信箱 发行部 邮编: 100011

联系电话: 010-64472177

每本另加挂号费3元

度的第 洗 研究。本期赠品是口袋迷神奇帽子 彻底攻了,同时还有经典口袋游戏的 时间为广 ,请注意购买时向零售商索要 大玩家奉上《口袋妖怪白金 随



口袋迷(14)

■定价19.8元

上市热卖中

中文游戏 秋的热门资料及游戏 绝无水分 ,及十数种最新必备实用工具



NDS标准典藏08终极版

■定价:18元

上市热卖中

集88款最新好玩游戏及众多工具 究等精彩内容看不过来。威动力dvd全面收 内容等你来发现 W三玩家的终极 宝典 ,热门攻略特别策划详细研 ! 众多既实用又好玩的 , 必买!

Wii动力

■定价:18元

特别策划,希望大家能喜欢

上市热卖中

新内容收录 十辑的精华内容,全部重新编辑修订,重新口袋迷新春大餐又来了!本次集合第六至第 排版制作,绝对全新效果,并有百页以上全 ,口袋迷不能错过的收藏宝典

口袋迷藉华本2

■定价:24.80元

上市热卖中

剧场版主题折扇等精美贈品,值得收藏! 藏包、口袋迷舞动助威棒、四格漫画特辑 广大口袋迷期待已久的《口袋迷13》来啦



口袋迷(13)

■定价19.8元(豪华版29.8元)

上市热卖中



掌机迷 第122期

■定价: 9.8元

接受邮购

夹,附带DVD精彩动画看讨容。赠品超值附送口袋零线险队》,并特别收录大量独险队》,并特别收录大量独立,以下, ,附带UVD精彩动画看过瘾



口袋迷(16) 定价19.8元

■定价:19.8元

上市热卖中

9.80元

15.00元

6.99元

15元



电软2009年第17期

■定价:6.99元

上市热卖中

15元

8.80元

9.80元



SO COOL 2009年第9期

■定价:15元

上市热卖中 19.8元

电子游戏软件

2008年1~24期 2008年(6-7合刊) 2009年1~17期

SO COOL(搜酷)

2007年1、3~12期 2008年1~12期

2009年1-9期

电子天下・掌机迷

2008年第1~19期 2009年第1~8期

动感新势力

72~76、78、79期 72、74~76、78~79期DVD豪华版(其它已售完) 15.00元

NDS标准掌机典藏2008终极版

口袋迷13普通版\豪华版 口袋迷12普通版 PSP终极奥技(修订版最新加印) 口袋迷11普通版 口袋迷精华本2 口袋迷16 游戏的设计与开发(平装\精装)(半价)

18元 18元 19.8\29.8元 19.8元 19.8元 19.8\29.8元 24.8元 19.8元 25\28.5元



日本相对于我地域辽阔的天朝上国而言,确 实只能算是一个幅员狭小的弹丸之地。然而在这 岛国上所发生的天灾人祸与行凶命案却相当干把 全世界的灾难数量累加一个世纪的总和再进行翻 倍处理。如果要将这数字庞大的可怕事件按照地 域面积进行除法计算, 会浓缩到几平每条街道每 家民居都发生讨惨绝人寰的恐怖命案, 因此这么



算起来的话。倘若说人潮汹涌的涉谷将会成为传 闽中"有恐龙要在这里孵化哦!""有圣斗士 要在这里拯救地球呢!""有壮汉要在这里搞 基耶!"(……喂!)"有编辑要在这里杀作者 喔」"(喂、喂」」)的传说之地的话,估计也 不会有多少人表示怀疑。假如要用天朝读者耳熟 能详的地名来做借代式描述,那堪称是东京最繁 华商业圈的涉谷,就相当于北京的西单或者上海 的淮海路,只不过用"315-被封锁的西单"或者 "927-被封锁的淮海路"作为作品标题实在有点 不够气势, 因此《FAMI通》的编辑大概也很可能 会将"一定要有一个至少听起来很上得了台面的 名称"作为评分的标准之一,这么说起来的话, 那些住在铁岭或者平谷的同学多少也应该有点心 服口服, 毕竟即便你想跟别人满怀热忱地推荐说 "平谷被封锁了呢",人家搞不好也只会泼冷水 地回你一句"哦,那应该是棉花太多过的缘故 吧"——将故事的舞台放在全亚洲知名的涉谷, 这一点理应大多数都没有什么意见。

于是一场新的恐怖事件便将涉谷当作主要的 故事发生地拉开了帷幕, 也许会有人不满地抱怨 着"那是因为CHUNSOFT为了节省经费,所以根 本没打算去北海道取景吧",可史上唯一一款获 得满分的音响小说类电子游戏,就这么气势磅礴 关系暧昧悬疑不断高潮跌起地开始了它的精彩演

《428—被封锁的涉谷》原本作为核心的故事 主线很简单: 恐怖组织搞人肉绑架, 目的在干抢





夺正在研发中的某新型病毒的唯一有效抗体。这 样的剧情在"五位光之战士合为一体战胜魔王" "五位正义使者开着机体烧杀抢掠""五位天直 少女娇蛮全开百合怒放""五位催稿编辑拿着鞭 子凌虐可怜作者"等充满张力的常见动漫游戏设 定面前, 真是半点张力也没有更别提有如何如何 的吊人胃口 (翔武: 你到底是对于我临时催稿有 多大的怨念啊??)。因此作为音响小说研发高 手的CHUNSOFT便做出了更容易吸引宅男上钩的 设定变更: 多主角多线路的剧情令人大呼过瘾-摆脱单一线路的表现手法确实新奇: 直人实拍画 面有如美剧般紧张刺激——看惯了二次元人设的 宅男确实可以乘机换换口味, 名位大师级脚本家 联袂贡献完美剧本——相对于满分的超高评价 这点诚意确实是应该有的: 女主角的名字叫做 小泽……呃,大泽玛利亚——CHUNSOFT你们— 定是故意的,一定是;而且玛利亚的妹妹还叫白 石……呃,大泽瞳——绝对是故意的,绝对口 (翔武: 你到底想把我们的读者误导到怎样的歧 途上去啊!)

在这样看起来实在是"不管你□味有多重我 们也能加麻加辣让你味觉难忘"复合式包装里, CHUNSOFT倒也真没有只单纯以噱头来引诱玩家 跌入消费陷阱, 这好比是一张色香俱佳的意大利 PIZZA, 扒开烤得酥脆的饼皮来, 里面盛载着的 馅料是诸如"男主角之一的加藤亚智怎么看起来 与生田斗真有那么几分的神似?""男主角之一 的御法川实为何貌似与开出租车的大叔有着牵扯 不清的关系?""男主角之三的大泽贤治绝对跟 他的助手有着禁断的不伦之情!""……为什么 只有最后一个猜测用了肯定句式……"之类让人 无比兴奋战栗的华丽材料——只是,这样的一张 PIZZA, 你确定你真的能心安理得地吞咽下去?

名为电子游戏实为音响小说的《428-被封锁 的涉谷》倒也确实有着与一般的电子小说截然不 同的"阅读"方式,不时跳出来的洗顶虽然不如 生化危机那种连着CG也不能放下小的紧张感(唬! 4代以前曾经是只有CG和打字机房间才最能让人

安心的呀!),也没有恋爱养成游戏里洗对一个 选项女生脸红一分选对三个选项女生衣服脱掉一 还是大泽贤治大叔的脱衣, 都似平完全不能让人 产生期待呢!),但能通过一次错误的选择就连 锁反应地安排一连串角色的相继死亡。却多少也 有着几分"一失足成千古恨,一催稿酿万世仇" 般的警醒意味(翔武: ……后面那半句到底是哪 来的?)。

《428—被封锁的涉谷》的故事核心在于国际 恐怖组织"蛇"对于生化恐怖事件的涉入,以私 自将发现于南非的某种新型病毒作为秘密武器作 为契机,用绑架少女当人质要求赎金作为幌子. 把密谋夺取甚至完全摧毁刚刚研发出来的病毒抗 体作为目的,整个事件的布局精密目诡谲,而那 种抽丝剥茧式的悬疑紧张感正是通过多条剧情线 路的逐渐铺展和彼此交织才渐渐水落石出。让整 个剧本显得条理清晰且章节之间互动性十足。为 了令剧情的完整性得到充分呈现, CHUNSOFT还 特别邀请来TYPE-MOON的王牌编剧奈须蘑菇来 创作故事的前传和后续, 在新鲜感和惊奇度上都 有着别具一格的前卫表现。也正因为如此,除了 游戏大获好评之外,后续故事的扩充版以TV动画 的体裁得到了生命力的延伸——但是秉着职业拖 稿人的正直品德,狸猫君并不建议你直的可以将 游戏与动画当成是同一个次元同一个世界里的亲 戚来一视同仁地对待。

基本上,以奈须蘑菇那种写惯了"你是我的 主人, 所以你可以要求我做任何事情哦"的流氓 式编剧个性(翔武: 喂!),要真让他完全参与 《428—被封锁的涉谷》的正篇剧情创作,其最后 会产生的结果大概永远也逃不掉"大泽玛利亚以 第五次元魔术干扰了阿尔法德的仪式召唤,远藤 亚智则在吸取了加纳慎也的剩余魔力之后,展开 了对幻想世界的再构筑"之类的妖魔化命运,于 是被CHUNSOFT干ITIP万嘱咐的奈须蘑菇、在接 下了外传特别篇 "CANAAN篇" 的创作任务之后,

格外认真地压制住了他过分偏爱魔幻的灵感与想



象力, 勉强以贴近现实的笔法描述着以当代国 际冲突为背景的战争佣兵之间的爱恨纠葛一 只是,可是,但是,于是,总是,阿尔法德成了 这个世界上"最接近完美的兵器"。而在游戏正 篇中连一个小爆炸都躲不过的少女迦南, 在奈须 的没定里,她拥有了五感共存的能力,然后, 她连呼啸着的枪林弹雨也可以轻而易举地避 "蘑菇你又在偷偷地给两仪式安排失 散的姐妹了!"无数宅男掩面泪奔。



所谓的"五感共存",指的是一种现实存在 的可以将原本分属不同大脑区域掌控的人体知 觉,强制进行一体统一化的超强特殊能力。拥有 这种能力的人,会通过对一种感官信息的捕捉而 处理出其他感官的同步反映。也就是说,可以听 到花朵的声音,能够看到音乐的形状,甚至会分 辨出颜色的气味都成为了五感共存者觉得"理所 当然存在着"的事情。相对于只能狭隘地去感知 世界的普通人,五感共存者们所接触到的世界才 更为具体和完整。

迦南就是拥有这种特殊的体质的非寻常人类, 根据相关组织的资料显示,这也很可能是帮助她 在经历过病毒屠村试验后却侥幸成为唯一生还者 的重要原因。逃过一死却失去全部亲人的迦南, 因此成为了以接受各种与战争有关的委托为生的 佣兵, 然后展开了与恐怖组织"蛇"的首领阿尔 法德看似很作孽其实很百合的长年纠缠与羁绊。

关于迦南是否是百合女的身份探讨,其实在 11区的字男中有着一针见血的盖棺论定。与阿尔 法德的爱恨交加已经足够令人猜疑不断, 只因为 一次翻花绳的交情就愿意用生命去保护大泽玛利 亚的举动就更让人难以相信她会喜欢男人——更 何况, 在武内崇的人设里, 迦南的胸部直接坚硬 成了胸肌, "你知道迦南为什么不怕子弹 吗——因为她的胸肌刀枪不入呀!"的传闻 一时间不绝于耳(翔武:分明就是你自己杜 撰的谣言吧!)。然而无论迦南的性向是否正 常, 这毕竟都不是《428》故事的关键也不会成 为《CANAAN》动画版的主线,她一边天涯海角 地追杀着亲手夺走了她敬爱师傅的生命的阿尔法 德,一边直接或者间接地涉入了与UA病毒有关的 各种事件中, 先是中东, 然后是日本, 等到大泽 玛利亚再次遇见她的时候,故事的舞台直接搬到 了上海——"到底是二次元世界啊, CHUNSOFT 没钱实地取材,换成动画就没问题了呀"的各种 传言再度流窜于人们耳边(翔武:都说了只是你 自己村撰的谣言吧!!)。

从涉谷一下子跳转到上海的场景转换自然令 天朝子民倍感振奋, 即便真实世界里的上海出租 车司机从来也没干出过在屋顶上横行霸道的破格 壮举, 但这并不影响到观众们会通过对车身涂装 而判断出该司机应当隶属于强生公司然后没日没 夜地打电话过去要求预约那位勇猛无双的大叔司 机为自己服务的汹涌热情。该司机大叔自然是没 有的, 旗袍妹和夜总会却一样不少, 只是日本人 对于中国人固执的"必须拥有包子头"的印象倒 是有了一定角度的偏差——某位打扮很中国却流 利地说着日语的少女用事实证明了日本人学上海 话比普通话更容易, 然后她就无比爽朗地把"就 算不吃也该戴在头上的肉包子",镇静而且乐观 地,塞进了胸里……"上海的小笼包是会流汤 的!!"无数身在上海的宅男热泪盈眶地捶桌 赋道。(翔武: ……)

原本在游戏中只作为"能够在短短十数小时 内致命"的新型UA病毒,在动画版中有了更广泛 意义上的功能延伸。通过对不同体质的人体进行 强制注射。可以不同程度地激发出该人体实验品



的特殊能力, 比如有人可以获得高速运动能力, 有人可以拥有极限柔软骨骼、但这并不意味着被 注射了UA病毒就如同被日食影响一样能够成为飞 天遁地的HEROES, 上海包子娘也被注射了病毒. 而她以牺牲生命作为代价交换来的特殊能力,是 拥有两条盲肠——"喂,除了可以割两次,你到 底还能做些什么呀!"身在上海的宅男再次泪流 满面地捶桌哀号。

然而即便是这种几乎快朝着搞笑配角身份靠 近的少女芸芸, 却在与大泽玛利亚的结识过程由 头一次体会到了被人以友情关怀的温暖感觉。— 方面身为被蛇组织利用来刺杀迦南的旗子,一方 面又想在新朋友的簇拥下对命运发起勇敢的继 战,以奈须蘑菇的创作风格作为评判标准,我们 几乎可以预见到芸芸最终将迎来的结局、要么就 是作为煽情催泪的重要角色而无比悲情地牺牲在 枪口下,要么就是成为跳跃于魔术平行法则之外 的超强味方,使用胸部发射木兰包子飞弹——" 还要附带灌汤喷汁攻击属性和蟹黄姜丝醋腐蚀附 加效果呀!!! "身在上海的宅男依然激动飙泪 地捶桌嚎陥着。

被二次元的设定完全改变了三次元属性的, 当然还不只突然神勇无敌得跟中国超人二郎神一 样的迦南(翔武:我刚才是不是听到了某部川寨 雷人剧的剧名?),就连原本在游戏正篇剧情里 一直以天真烂漫形象出现的大泽玛利亚, 在动画里 也被修改成了"头发颜色变成金黄但我不是超级 塞亚人哦"的无敌乐观新人类("到底是有多乐 观呢?""看到有人被杀了还在惊喜地欢呼着'烟 火好漂亮哦'这样的乐观!""……")。至 于曾经在游戏中以热血写手招牌榜样登场的御 法川实(翔武:同样是写手,为啥就差别这么 大呢……),在动画版里则被弱化了热血属性而 单方面强化了怪蜀黍属性,不但没有了游戏中雷 厉风行的行事风格(也多少削弱了"电脑屏幕不 亮一定是坏了(其实是没有插电源)"这种讨分 八嘎的属性)——至于在游戏中曾经以迷糊著称 的矶干晶,本次则以情报贩子的配角身份不断 插科打诨。当然那位做出"想以奖券作为卖点 推动杂志销量,结果奖券却不小心印成了透光 可见版,结果人人都中头奖"这种蠢事的光头社 长在动画中依然有登场露脸, 但是大家只要在意 他与游戏保持一致的属性依然只有"光头"这一 点就足够了……

曾经在WII平台上以满分作品成为轰动级话题 大作的《428-被封锁的涉谷》,在动画版以超级 无敌的高质量制作水准取得了越发高涨的关注人 气之后,CHUNSOFT宣布了要将这一被无数宅男



交口称赞的作品进行多平台移植的消息。

本身以音响小说这种特殊作品的属件,除了对 剧本的要求比较严苛之外,在移植难度和对机种 平台的机能要求方面都不存在太多障碍, 本次移 植除了会针对PS3的特性而进行高清化加工之外, 还特别出于对PSP便携性的考量而做了一定程度 的优化,不仅原有的精彩内容被原汁原味地予以 保留,新增加的内容更是让原有的玩家也觉得诚 意十足。PSP版游戏的预约特典将是收录大量珍 贵影像以及相关照片的DVD,其中还将收录本作 导演与编剧之间对谈的特别视频,将从制作方的 角度重新解读这场发生在涉谷的恐怖事件。而关 于演员的一些幕后趣闻也将会在采访中得以披露。

这不是合金装备的双生蛇之争, 却是两条为了 各自的目标而舍弃生命为之搏斗的双蛇姐妹的死 命之决。

曾经作为商业重地的涉谷, 不过是她们纠缠 羁绊旅程中的一个小小转折点,被牵扯进来的人 们有些因为邂逅而改变了人生, 更多的则开始反 思起曾经迷惘的过去,或者淡定,或者继续奔赴 前程,这未必不是件好事,或者纵然是命运开的 玩笑, 却也被大多数乐观的人微笑着接受。

双蛇的绝情与怜惜, 还将在未来的岁月里继 续痴缠绵延。那些因为病毒而绽放出绝命之花的 牺牲者, 是蛇们的饲料, 也是少女们成长的养分。

你不曾见过蛇的微笑, 因为它们本是冷血的 动物,即使有过刹那的热情,也会被杀生的本能 所吞噬了仅有的善意。 □文/绫小路义行



者 古他天天弹是很幸福的一件事。不过目前正在为了下一个目标而努力,预计年底买电钢琴。电软的小沛买了一架YAMAHA的电钢琴,大体正是我所想要的。努力赞钱中(攒不下来就去打劫小沛)人活着到底是为了什么?总是不停的在思考这个问题,或许就是在追寻些什么东西么?什么呢?梦想么?那就让我们一直做一个追梦人吧!

动湿世界中的十二生用——猎

是晚晚野

麦兜,一个长得不帅,头脑平平的小朋 友, 和妈妈麦太, 在香港一个叫大角阳的地方 过着并不富裕却很快乐的生活, 和春田花花幼 儿园的小朋友们一起慢慢长大……右眼上有个 胎记的麦兜,喜欢吃大鸡腿,只吃肉不吃菜兼 贪睡。(包子: 其实我觉得最近自己已经患上 了非常严重的厌食症了,除了大鱼大肉,什么 菜都没胃口吃啊……)麦兜单纯乐观,资质平 平、却有很多梦想。希望、失望、希望、失 望……一个接一个,都是失败,但麦兜还是凭 他正直善良的"死蠢"创造了他美丽的世界。麦 兜或许像,或许笨,或许慢,在人生的追求中 屡屡尝试屡屡失败,但他却把生命过得自自然 然,象在做一件简单的事。许多朋友,都比较 喜欢麦兜,就是因为他不完美,象我们每一个 人。他的希望,让人看了喜悦,他的失望,让 人感同身受。

麦唛是麦兜的表弟兼同学,也算是麦兜唯一的猪类朋友。他跟麦兜同样地爱吃、爱睡,也很长肉。麦太是一个单亲妈妈,所有希望都寄托在儿子麦兜身上。典型的港式阿婆的样子,365行,行行都做,但是各个都不精,一心希望麦兜的EQ、IQ都能达到"天才级",最擅长做快快鸡,麦太原创。

说起今年暑假上映的大片,除了皮克斯的



(飞屋环游记》和超大作《变形金刚》、《哈利波特6》以外。麦兜系列的第四部电影作品《麦兜响当当》绝对是内地杀出的一匹黑马,短短半个月的时间,全国影院票房已达6300万元。对于动画电影来说实在是个不俗的成绩。同时,《麦兜响当当》将于8月13日在香港公映,而下一部麦兜电影的创作也已启动,可能将于两年后上映.而之后片方将全力引进"麦兜"进入内地,力图将其打造成华语动画第一品牌。

长汀三峡, 考古学家掘出庞然巨物, 手工



安徽 史健

5555,期待了很久的对战传说玩不上,好着急啊。

男, 19岁, 安徽省合肥市, QQ: 873829106



像树叶一样的装饰。

奇劣,一看竟是麦子仲肥又一废物出土!麦子, 名兜,字仲肥,是我国一位吃饱撑的思想家、 发明家。正当大家不知如何处置这大而无当之 物,一位怀疑是麦子十八代后人的小朋友,麦 兜, 正与妈妈麦太一起在香港发呆。

麦兜很慢, 很乖, 很钝, 被评定为名元低 智能。麦太也好不了多少、半辈子乱冲乱扑、 却都在扑空。为了自己,为了麦兜,麦太决定 带麦兜来内地闯天下。到了武汉, 麦太忍痛先 把麦兜送到川上一武术学校"太乙春花门"寄 宿。山上生活清苦,掌门道长呆头呆脑。麦兜 无心习武, 最大的乐趣是跟小同学偷入炼丹房 煮方便面; 值得庆幸的是, 麦兜的身边还有一 位可亲的助教"熊宝弟弟",不时照顾麦兜。

"打遍天下无敌手世界幼儿员级别武术大赛" 即将举行,"太乙春花门"小朋友软手软脚,看 来只有挨揍的份儿。同时,道长发现祖传炼丹 炉竟有方便面碎, 震怒之下, 重罚麦兜。小同 学四散,麦兜也偷偷下山找电话,望麦太把他 接走。山下, 麦兜无意间得知道长的一段往 事——年青时道长曾跟国际武术巨星李小麟相 约罗湖大战,决战后,道长闭关苦思,终于明 白要把太极拳革新的重要,同时把这重任寄托 在新生的一代。原来一直鼓励着麦兜的熊宝弟 弟. 竟是道长扮的! 麦兜知道后, 大为感动, 决定回到山上,好好跟道长学习推手。

"打遍天下无敌手世界幼儿园级别武术大 赛",麦兜迎战各地好打小朋友。这时,麦兜 祖宗麦仲肥的巨物突然当、当、当的响起。原 来这是个一年等于一秒,每三千六百年才报一 次时的大钟…大成若缺,大器晚成。麦兜忽然 领悟出太极拳,以至自己生命的道理…

回到香港, 麦兜跟麦太以自己的步伐一步 一步、往以后的日子讲发。

其实, 真正的麦爸麦妈是谢立文和麦家碧 夫妇, 两人是漫画界的黄金组合, 谢立文创作 故事, 麦家碧负责漫画。谢立文毕业于悉尼大 学, 有教育和电脑双学位, 他聪明, 幽默, 但 骨子里还是传统文人,说出的话经常是深刻得 吓人,比如: "如果将来我要写一个大悲剧, 我希望观众从头笑到尾, 但很惨。这可能也是 中国文人的特质: 哀而不怨。"

麦家碧是在香港理工大学学的平面设计专 业,还没有毕业的时候,她就开始画插画。有 一次, 她去找工作, 老板就是刚从澳大利亚向 来开出版公司的谢立文。本来谢立文觉得麦家 碧的插画跟当时的风格不合, 但被她这个人的气 质莫名打动。于是就请她画插画、开始了两人一 十多年的合作。等到她毕业,不仅找她来,还当 起她的经纪人。最初,谢立文想创作的故事的 主角是个小男孩, 他有一个玩伴, 小猪。结果 在开始创作之后,谢立文和麦家碧发现,他们 更喜欢的是那只小猪, 更奇妙的是, 这只小猪 在读者哪里也更有人气,后来,他们干脆不要 那个小男孩了, 让小猪当主角了。接下来就 是,《麦兜的故事》连续推出23本,被洗为香 港中学生最佳读物:

第一部麦兜电影《麦兜故事》在2001年上 映时,10天下来,就有1000多万港币的票房, 超过很多由大牌明星丰演的真人电影。

麦家碧和谢立文是在麦兜出生后又过了很 长时间才结婚的,所以可以说,两人是奉子 成婚。麦家碧和谢立文性格是互补类型的, 就像麦家碧说的:"谢立文很幽默的,但是 却稍微有些内向, 沉默的时候比较多, 相熟 的话便会觉得他很好相处。他很聪明,考虑 问题很全面。如果我看到一件新鲜的事情回头 与他说起, 他便会与我分析其中的道理。而我 却总是很迷糊,就好像麦兜。"而谢立文喜欢 用这样一句话表示对麦家碧的感情: "是你的 温暖,把我变了一块蜜汁叉烧"。好玩的是, 两人一起到内地宣传影片, 都是麦家碧在接受 采访,而谢立文经常"习惯性地睡过头。"

总之,看过了超大IMAX的《变形金刚》和 皮克斯FANS必看的《飞屋环游记》,以及差强 人意的《哈6》,看看国内的《麦兜》绝对是一 种精神上的放松, 偶尔应该童趣一次嘛, 最后 预祝这位小猪越走越远!

"木有鱼丸" = =+



集中解决玩家遇到的各种问题,问答无双期待你的参与。 你的问题就是大家的问题,你的回答或许就是大家的福音!

最近出的几个PSP游戏都玩不了! 怎. 么办! 有办法能用5.50或者5.00玩到 吗? 不是说刷的自制系统有版本欺骗功能 吗? 在哪, 我怎么没找到? 5.55自制系统什 么时候才能出?

Version 3.80 - Improved menu options - Now you can change version.txt to 5.51 - Spoof Mac address in XMB - Improved the ChikHEN patch system

答: 版本欺骗在这里。不过这个版本欺骗暂时 还不支持弄到5.55,就算弄到了也不可以玩 因为这个功能只是检测的时候让系统误以为是 高版本,实质上并没有变化,但以NBGI为首的 那群鬼游戏厂商的产品都是真正的用到了高版 本固件的功能,所以无法运行,就算能运行, 也就是和《偶像大师》一样半吊子有问题了。所 以……还是等吧,或者买正版好了,只要你不 帕麻烦又有一台2000主机的话……刷成官方系 统玩UMD,想刷回来就神电。由于很麻烦所以 只是理论的可能, 大家斟酌。

听说最近NDSI也不能玩烧录了, 真的 假的? 那我现在买NDSI还来得及吗? 有什么要注意的呢? 烧录卡买什么好?

答: 是这样的, 8月初老任对NDSI的主机固件进 行了一次强制升级,只要连上Wifi商店,就会把 机器给升到1.4J版本,这个版本中对烧录卡进 行了一举封杀,目前确认团扑的烧录卡有: DSTTI

Hyper R4i



↑这些烧录卡团扑了,真让人怀疑老任是不是放长线 钓大鱼

ak2i

R4 Ui

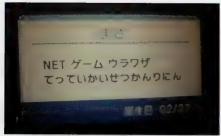
R4i Gold

FZ V i

也就是基本所有烧录卡都灭掉了。所以玩家 一定要注意,别升到1.4级——这样意味着无 法再使用DSI商店, 用烧录卡的话, 就自己权 衡吧。当然面对这个事情烧录卡厂商也不会沉 默的,所以很快,破解的方面就传来了消息。你 是要听好消息还是坏消息呢?

好消息是: R4i gold官方在一星期内就宣布1.4 周件已经基本破解完毕,并且演示了r4i gold在 1.4系统上运行游戏和自制软件的视频。

坏消息是: "工作人员透露称该产品将于近日 发售"。是的没错,是该产品而不是新固件…… 所以固然这次是有办法撑过去了,不过如果接 下来老任继续更新的话,能不能一劳永逸还是 个挺严峻的事。就在截稿前夕,ez5l传来了好消 息, 官方通过更新固件的方式解决了1.4J的问 题。不过今后的发展情况还是不好说的。是否 以后的系统更新烧录卡还能否解决呢? 完美模 拟ndsi环境的新一代烧录卡还有希望面世吗?这



↑升级后,第一批烧录卡无法进入loader界面。

些问题目前还不好说。现在如果要买的话,就 看情况购买这两个牌子的产品吧。

前几期八房你说过,日本人管烧录卡 叫マジコン,请问这是什么意思的? 是蔑称吗?



↑如图,这个东西就是烧录卡概念的雏形,国内很少见的。

答: 这个マジョン是简称, 全名叫做"マジック コンピューター", 也就是magic computer。 这 是早年间, SFC时代出现在SFC主机上的一款外 设。利用这个外设,可以将卡带中的内容提取 出来(当然,开发初衷并不是ROM,而是进度 一类的) 放到其他平台(比如PC)上进行操 作。由这个外设催生了一批同人软件的诞生, 算是一个小小的风潮吧。烧录卡在GB时代正式 出现之后, 也有在日本进行贩卖, 不过为了名 头上说得过去,起初还是标榜烧录卡是用来导 出备份游戏进度的外设, 于是沿用了マジック コンピューター这个名字。不过事实上烧录卡 是干什么的大家都很清楚啦(摊手),所以反 过来,时间一长マジックコンピュータ-就成 了烧录设备的代名词,简称マジョン。Wikipedia ト对于マジョン的说明是: "拷贝电子游戏的

ROM,并且将这份拷贝在对应游戏机平台上运 行的设备的总称"。

救命啊!前不久我的女朋友出差,将她的NDSI给我,叫我每天帮她玩《任天狗》和《动物之森》,但是这俩游戏都没什么意思,我就玩了几天就没管了,结果前两天打开一看,狗也跑了动物之森里也变样子了,怎么办啊!再过一段时间女朋友就要回来了。



↑机械模拟再精密也比不上有血有肉的生物啊

答:这个,如此着急的话为什么要用月刊来问啊!(汗)估计现在这位兄台已经被收拾过了(捂脸)。不过说起来,最近这类真实事件联动的游戏确实越来越多了。往好了说,就是游戏容易有代入感,可以调动玩家感情,往坏了说,干脆就是强迫游戏嘛。反正个人是对此类游戏不太感冒……顺便,说起来此类游戏是通过卡带内置时钟和DS本体时间进行比对来判定时间的,所以以后若是还有遭遇类似这位兄台的朋友,不妨试试关机之后把卡拔下来。长时间不玩的话其实还可以试试调DS本体时间。

以下是邪道方法:任天狗的话,干脆把原狗砍了,重新建立一只同名新狗,再耐心细致地培养两天,一般都可以七八分像蒙混过关啦。动物之森比较要素较多比较麻烦,嘿嘿,老金伺候……果然还是真狗比较好啊。

请问书中介绍的那些推理游戏我都挺想玩的,但是没有汉化,看不懂怎么办?那些游戏会出汉化吗?

答:有些大概会,有些受众面比较窄或者文本量比较大的估计就没有汉化了。严格的说来即使是最严谨的汉化也无法100%再现原文的语境



↑这游戏的受众很小,汉化没戏了,素质却很高,遗

等, 所以真正想玩的话还是要耐下性子稍微学 - 下日语的。不单是回函卡,邮箱里也有收到 类似的问题,而且经常可以在ROM发布帖里发 现有人在减我要汉化啊,为什么还没人汉化一 类的。老实说这风气很不好……大家白重。

请问《高达战争宇宙》中,对战有何要点, 单机时候用的海牛什么的,对战一放必杀就 暴卡无比,老是掉线,我朋友就喜欢用F91和EX-S, 一放必杀一跑我就怎么都打不着了, 怎么办?

答: 对战的基本要点可以去看看以前我写过的 一个心得,可能会有点帮助。由于这个系列的 游戏卖点主要是场面, 所以其实平衡性不怎好 的,对战也就马马虎虎啦。其实我可以推荐给 你一台神机:

主要武器威力低得相当的惨, 不过种类是机 关炮, 命中率那是非常的高, 蹭啊蹭啊对方的



↑ 名字叫XEKU-EINS, 记得是密码关得到的

血就少了。不过主要推荐理由还是副武器的烟 雾弹, 放了烟雾弹之后, 光束攻击全都吃瘪而 且会解除对方的锁定,对付以光束为主的白卡、 F91一类的非常舒小, 最重要的是烟雾弹回复速 度非常快, 必杀攻击最后也会放烟雾, 所以基 本上一仗里有一半时间都在烟雾当中猫着。F91 和EXS本来速度就快,你开烟雾,解除锁定,对 方再锁定, 你再开, 几次下来就足够把对方晃 得天昏地暗了……

至于朕机卡, 那是游戏本身设计缺陷, 基本 无解, 你俩可以试着都把CPU调成333. 能略微 好一点。顺便我挺期待本系列的新作的……

口袋金银快出了,我订了口袋银的正版 。我在白金里用存档修改器改出了历代的 主角宠物(四代御三家)。打算到时候传到正版 的口袋银里。请问这种改出来的宠物可以传到正 版卡里吗?如果我用这个正版卡上WIFI对战,会 不会被封账号? 如果被封了那这盘卡是不是就不 能玩在线对战了?



↑好像不少玩家都喜欢银魂版(?),我坚持走少数 派路线,这次玩金版。

答:不是的。封账号封的是本体账号。卡带的话 不受什么影响,而且口袋妖怪系列是可以删除进 度的啦,标题画面 +SELECT+B就是了。不过 你的想法估计实现起来也不是很顺利,因为历 代,为了平衡度的考虑,是不允许一开始就与 前作进行通信的。估计这次还是要等到一定程 度后(估计是捕虫大会和普通系会馆那里)才 能够进行吧。顺便,其实就算使用了修改过的 宠物,只要修改范围是游戏本身合理的范围之 内,一般都不会被封账号的,我在WIFI上看见 过全闪光队例==||。比起这个更要注意固件版 本问题,如果是NDSI的话有可能会要求升级,

参照本期的第二个问题, 可不要一不小心升成 1.4170

我的NDSL断轴后套了一个水晶套, 可是最 近每次开机上屏都有杂色, 有点像看电视被 干扰那样的红色条纹, 时断时续, 有时敲两下就 好了。这是怎么回事?



答: 这是因为断轴 后, 轴内的旋转端子 产生错位, 压迫了排 线造成的。NDS F 屏的排线在轴重绕 了半个圆弧通到上 屏, 所以如果受到 压迫的话,就会产

生杂讯。一般来讲以屏幕上出现红色杂色或者 屏幕整体偏色为多。这种情况比较好解决,神 游直接保修,其他的换个壳就行了。现在NDS的 组装壳价格不等,组装货其实也是一样用的。大 致在80到130之间,但是一般自己没法装,去找 修机器的地方装的话会比较贵, 当然最贵也不 能超过200。换壳的时候最好能在旁边看着。一 来眼见为实, 二来也是学习学习嘛(笑)。有 时排线可能会出故障,那样的话就很麻烦了. 干脆直接换NDSI好了。

我不怎么玩游戏,前不久听人说怪物猎人 流行,所以NDS和PSP上都出了怪物猎人 一样打的游戏,是真的吗?像怪物猎人那样几个 人一起打打怪物的?好玩吗?你们会做攻略吗? 在MHP3出来之前, 玩玩类似的游戏也不错。

答: 呃,这个嘛,有是有的,但多少还是有些 区别的, 请关注我们的游戏介绍和新干线(新 干线虽然不是我负责但有好游戏我也会及时提 醒的哦)。确实最近有卖点与怪物猎人类似的 游戏登场,但实际上游戏也没有正式面世,所 以究竟好不好玩就两说了。

PSP版: PSP版的作品是NBGI公司开发的《嵘 神者》(GOD EATER),玩家们要扮演的角色 是充当救世主的少年少女, 要在一个近未来的 科幻背景下, 手执巨大的"神机"来对抗正体 不明的敌人"荒神",主角的武器可以通过某 种方式在三种形态下互相转换。游戏倡导的卖 点是"集团vs集团",据说玩家可以联合在一 起对抗狡猾的巨兽集团。不过那啥,一来游戏



视频很花峭,看不出实际东西,二来这游戏是 技术的NBGI做的。到时候能不能玩到还是个问 题.....

NDS版: NDS版也是NBGI出的, 叫《怪兽猎人 》(Kaiju Hunter),这个,卖点嘛,我怎么知 道。从截图上什么都看不出来。总之是可以三 人联机,挑战巨大的怪兽就是了。

什么你说那啥, 最重要的怪物为什么没有看 到。你要看吗你真的要看吗? (假如是论坛的 话我必然要往下拉20行空行)。下面是PSP版 和NDS版怿设对比。



哈哈哈你感觉如何感觉如何啦? 总之那啥,就 是这样了。虽然都是以联机协作作为卖点,但 两者间,两者和怪物猎人之间想必差异还是非 常大的,所以玩玩的话也不要抱着"玩怪物猎 人"的心态、毕竟是不同的游戏没有可比性嘛。

请问勇者斗恶龙9什么时候出汉化!还 有达玛神殿怎么进, 我讲去了但没法 转职!



答: 首先要和最上面的 神官讲话,得知大神官 失踪的消息, 之后学会 动作"鞠躬",然后就 去东边的达玛之塔吧,

在塔门口鞠躬一下门就

会打开,之后就可以进去打BOSS了。完成仟务 后回去就可以转职了。类似的地方还有后面的 沙漠城找黄金蜥蜴, 要到城堡左侧墙根的树附 近使用拍手,看不懂日文的话比较容易卡在这 两个地方。



经性的控制或收益的 (本程在原表 ひき 中央部 の 私が 収 後い地域で回答場

PSP BLEACH 灵魂热斗6

游戏中有许多需要生存若干秒,按受伤状况 获得评价的关卡, 这种关卡中, 只要按下HOME 键 (PSP3000是PS键) 呼出退出游戏选单, 然 后静待, 计时并不会因此停止, 所以可以轻松 获得S级评价。



MDS 加油伍佑卫门 东海道中大江户天狗返卷

在游戏中发现30个以上的ノストラ君,就可 以更换该角色的服饰。

ゴエ・新世代

エビ:ふんどし

サス: ブルマ

ヤエ・セーラー服

迷你游戏スペースマンボウ

将GBA卡带《杰作选 加油伍佑卫门1&2》 插入SLOT2, 就可以选择游玩KONAMI的自制游 戏スペースマンボウ的第一面。

出现GBA版角色

将GBA卡带《杰 作选 加油伍佑卫门 1&2》插入SLOT2之后 进入游戏读取进度, 就会出现以GBA版的 マッギネス将军等人 为主角的游戏模式。 隐藏特典

将隐藏在版面中的 ノストラ君找出来,



达到一定数目时即可开启隐藏特典。在占卜屋 花50文可以获得其隐藏地点的提示。11个以上 追加DS DOWNLOAD PLAY模式的小游戏"VS だいちゃんこ"。30个即为上文所述隐藏服装 最终BOSS弱体化

在游戏的特定场景找到隐藏的NPCuese " かも兵"和"ねぎ作",达到一定次数之后, 最終BOSS天狗りキング的能力就会弱化。 も兵"和"ねぎ作"的出现地点如下:

STAGE2 品川

STAGE3 吉原

STAGE4 兴津

STAGE6 池鲤鲋

STAGE7 京

MDS 勇者斗恶龙9

使用中断存档保存, 之后关机再开读取即 会重置乱数 (部分烧录卡无法成功)。乱数决 定掉落物和蓝色宝箱内容物,如果是模拟器的 话,可以通过中断存档→读取→读秒开宝箱的 方法来大致预测蓝色宝箱物品。

特效武器倍率

使用特定武器攻击特定的敌人, 会造成比平时 更多的伤害。大致伤害倍率如下。

隐藏强力武器

在宝物迷宫的宝箱中,有可能捡到名为"风 林火山"的扇子,说明文字是"さまざまな能力 をひめた异型のおうぎ"(有着各种能力的异形 扇子),它拥有如下四种特效,必定发动,非常 实用。

从定县外出学表示

- **创加飞力下线一些放取。 美华亚用名亦** SERVICE CHARLES AND ADD
- CHESTING AND LOSS.
- , 地人的終時走出、胸頭は土事時人主要
- **阿巴尼苏武林一代**,中国中国民苏西北

医滤滤板,配合料:字中上计可以图像包 医节医 ...

| Park the selection of | in the | 以用类 forest in the court is a received in a planete line the court in a fine of the court in a cour |
|-----------------------|--------|---|
| ドラゴン | 110% | 所有剑系 |
| | 120% | ドラゴンキラ 、ドラゴンスレイヤー、龙王のツメ系 |
| 兽 | 110% | 所有枪系 |
| | 120% | まじゅうのツメ、じゅうおうのツメ |
| ゾンビ | 110% | 所有棍系 |
| | 120% | ディバインスピア、ホーリーランス |
| 水 | 110% | 所有扇系 |
| | 20% | バトルフォーク、トライデント、グラコスの枪、うみなりの杖、わだつみの杖 |
| 怪人 | 110% | 所有鞭系 |
| | 120% | 女帝のムチ系 |
| 恶魔 | 110% | 所有杖系 |
| | 120% | ベンタグラム、ヘキサグラム、天使の弓系 |
| 机械 | 110% | 所有爪系 |
| | 120% | ドリルクロー、ハイパードリル |
| 物质 | 110% | ハンマ一系全般 |
| | 120% | ふんさいのおおなた、きょじんのハンマー、アトラスのかなづち |
| 虫 | 110% | 所有短剑系 |
| ***** | 120% | バタフライダガ 、よるのパピヨン |
| 鸟 | 110% | 所有弓系 |
| | 120% | かりうどの弓、スナイピングボウ |
| 植物 | 110% | 所有斧系 |
| | 120% | たつじんのオノ |
| エレメント (元素) | 1200/ | 1 ゆとのことを すとはのかる |



「ああっ 思い出しました! たしか カデスの牢獄で 私たちを 赦ってくれた ジャシンさん!?

越狱续集!

完成越狱剧情后, 可以在世界各处找到当时 的牢友共9人, 名字和出现地点分别是:

1アギロ: 箱舟

2ナーガル: カルバド集落

3タイモン: ビタリ山ふもとの小屋

4二クス: サンマロウ教会2层

5アントニオ:ウォルロ村瀑布右側

6リゲル:ベクセリア左上 7ガルシア: ダーマ神殿1层

8トマソン: ナザム村防具屋

9ウロツキー: カデス牢狱 望台

10主人公

10个人的名字第一个字母连起来就是アナタ ニアリガトウ, XXX。即: あなたにありがと う,XXX(谢谢你,主人公名)。

NOS 巴哈姆特之血

| 拱SFI FCT健全N | MAX . |
|-------------|----------|
| 94000130 | FFFB0000 |
| 0216BDA4 | 05F5E0FF |
| D2000000 | 00000000 |

| Hooseo | |
|----------|----------|
| 620C6C54 | 00000000 |
| B20C6C54 | 00000000 |
| 10000098 | 0000270F |
| D2000000 | 00000000 |

| Misosoo | and the second s | |
|----------|--|--|
| 620C6C54 | 00000000 | |
| B20C6C54 | 00000000 | |
| 1000009C | 0000270F | |
| D2000000 | 00000000 | |

| #CFFCT#4 | 技能经验以入 | * |
|----------|----------|---|
| 94000130 | FFFB0000 | |
| C0000000 | 00000005 | |
| 2216AAC5 | 0000000A | |
| 1216AAC6 | 00000A0A | |
| 0216AAC8 | 0A0A0A0A | |
| 1216AACC | 00000A0A | |
| 2216AACE | 0000000A | |

由于5.55的破解问题,很多游戏目前玩不到,导致最近明明应该有游戏玩,但是玩家们又度过了一 个游戏荒。如果不是因为前一阵出的一些游戏耐玩和素质高,估计早就没得玩了,厂商的反破解技 术随着破解的进步而进步,真不知道接下来还有什么可玩的,不过可期待的游戏还是很多的。本期 截止统计时间: 2009年8月20日。

每期将在下面为大家介绍一些值得关 注的作品。

。 国境从世心面/域镜。

余银的复刻版 是下月关注的 重头。利用 现在NDS的 口袋妖怪系 统和画面重



新制作金银目前还想象不到素质可以 到达什么高度,但金银本身的高素质 是不会变的,拥有最高人气的两部作 品让我们拭目以待吧。

市为世2以至信息

为了纪念沙迦 系列20周年而 重新制作的作 品,战斗系统 上,相比原作

有很大区别,



包括战前准备、高速情报表示等均有变 化,另外原作中最多27个敌人的配置,本 作则强化到了可以同时与50个敌人战斗。

太阁立志传5

《太阁立志传 V》凭借着精 良的制作和多 样的玩法深得 玩家好评,被 營为"太阁"



系列的顶点之作, 在游戏中玩家可以扮 演多种角色, 分别有武将、富商、忍 者、海贼等等可以扮演。喜欢战国历史 的不要错过。

SOFT RELEASE SCHEDULE

| 8月发售游戏列表 | | | | |
|-------------|----------------------|-------------|--|--|
| 08.20 | 狼隐 | KONAMI | AVG | |
| 08.27 | 无名游戏 目 | NBGI | RPG | |
| | 超级机器人学园 | NBGI | RPG | |
| 1 (V) (88) | 9月发售游戏 | 列表 | Oliver Color | |
| 09.12 | 口袋妖怪 心之金 | 任天堂 | RPG | |
| 00 | 口袋妖怪 魂之银 | 任天堂 | RPG | |
| 09.17 | 狼与香辛料 | ASUKI | AVG | |
| | 偶像大师 | NBGI | SLG | |
| | 沙迦2 秘宝传说 | SQUARE ENIX | RPG | |
| 9月 | 钢铁大师 | Genterprise | SLG | |
| The second | 10月发售游戏 | 列表 | | |
| 10.01 | 闪电十一人2 威胁的侵略者 | LEVEL5 | RPG | |
| 10.01 | 蓝龙 异界的巨兽 | NBGI | RPG | |
| 10.08 | 黄金太阳DS | 任天堂 | RPG | |
| | 真女神转生 STRANGE JOURNE | R ATLUS | RPG | |
| 1200 | 11月发售游戏 | 列表 | and the state of t | |
| 11.06 | | NBGI | SRPG | |
| Barren | 12月后发售游 | 戏列表 | Section Continues | |
| 12月 | 公主联盟 圣剑勇武传 | STING | SRPG | |
| Saul Co | 未定发售日游 | 戏列表 | A Processor | |
| 年内 | 雷顿教授与魔神之笛 | LEVEL5 | AVG | |
| | 光之四战士 最终幻想外传 | SQUARE ENIX | RPG | |
| | BLEACH DS 4TH | SEGA | SRPG | |
| | 二之国 另一个世界 | LEVEL5 | RPG | |
| | AGAIN FBI超心理搜查官 | TECMO | AVG | |
| | PostPetDS | MMV | ETC | |
| | 马里奥X索尼克 冬季奥运会 | 任天堂 | SPG | |
| | 符文公房3 | MMV | SLG | |
| | 电击学园RPG / | ASUKI | RPG | |

HUDSON

ROCKET

Activision

任天堂

SQUARE ENIX

SQUARE ENIX

SNK PLAYMORE

RAG

SPG

RPG

RAG

FTG

RPG

ACT

迷你四驱OL

勇者斗恶龙6

未定 沙迦 魔界塔士

HUDSON X GreeeeN

吉他英雄 巡演 10年

NEOGEO格斗竞技场

塞尔达传说 灵魂轨迹



8月发售游戏列表

08.27 天诛3 FROMSOFTWARE ACT 灵魂能力 毁灭宿命 NBGI FTG

9月发售游戏列表

| | 5/1次日明74774 | | | | |
|-------|----------------|---------------|------|--|--|
| 09.03 | 侍道2 | SPIKE | ACT | | |
| 09.17 | 太阁立志传5 | KOEI | SLG | | |
| | 伊苏7 | FALCOM | ARPG | | |
| | 428 被封锁的涉谷 | CHUNSOFT | AVG | | |
| | 游戏王TF4 | KONAMI | TAB | | |
| | 实况力量棒球P4 | KONAMI | SPG | | |
| | 家庭教师 灵魂喷射 | TAKARATOMY | ACT | | |
| 09月 | 真三国无双5 Special | KOEI | ACT | | |
| | 侦探神宫寺三郎 尘埃与钻石 | ARCSYSTEMWORK | AVG | | |

10月发售游戏列表

| 10.08 | GT赛车 | SCE | RAC |
|-------|-------------|-------------|-----|
| | 阿童木 | D3PUBLISHER | ACT |
| 10.22 | 遥久时空3 命运的迷宫 | KOEI | AVG |
| 10月 | 超时空要塞UF | NBGI | STG |

11月发售游戏列表

| 11.01 | 最终幻想 纷争UT | SQUARE ENIX | ACT |
|-------|-----------|--------------|-------|
| 11.01 | 女神异闻录3 | ATLUS | RPG |
| 11.12 | 神眷之力 | ATLUS | RPG |
| 11.19 | 巫术 生命之楔 | Genterprise | RPG |
| 11月 | 装甲核心4 | FROMSOFT WAR | E ACT |

12月后发售游戏列表

| Address of the last of | | | - |
|------------------------|------------|------------------|----|
| 12.03 | 梦幻之星P2 | SEGA AC | T |
| 12.17 | 女王之刃 混沌螺旋 | NBGI SR | PG |
| 12.24 | 幸运星 网络偶像育成 | 角川书店 AV | G |
| 12月 | 风云新撰组 默示录 | FROM SOFTWARE AV | G |

未定发售日游戏列表

| 年内 | GOD EATER | NBGI | ACT |
|----|--------------|---------------|------|
| | 穿越宝藏 | SQUARE ENIX | ARPG |
| | 小小大星球 | SCE | ACT |
| | 铁拳6 | NBGI | FTG |
| | 创造球会6 | SEGA | SPG |
| | 战场的女战神2 | LEVEL5 | ACT |
| | PUYOPUYO7 | SEGA | PUZ |
| | 背后灵 | LEVEL5 | AVG |
| | 王国之心 睡梦中诞生 | SQUARE ENIX | RPG |
| | 不死骑士 | TECMO | ACT |
| | 铁拳6 | NBGI | FTG |
| | 乐克乐克 午夜嘉年华 | SCE | ACT |
| | 盒蛋战机 | LEVEL5 | RPG |
| | 战斗灵魂 | NBGI | TAB |
| | 横行霸道 唐人街 | ROCKSTAR | ACT |
| | 杰克与达斯特 失落的边境 | SCE | ACT |
| 未定 | 合金装备 和平行者 | KONAMI | ACT |
| | 忍者活剧 天诛红 | FROMSOFT WARE | ACT |

09 伊苏7

游戏叙述历 经古王国伊 苏的冒险后6 年,已23岁 的亚特尔与



伙伴多奇一同在世界各地持续冒险, 并在机缘巧合下来到憧憬已久的北亚 弗洛卡大陆亚尔塔奇公国,传奇冒险 家亚特尔再度揭开冒险的序幕。

09 428 被封锁的涉谷

曾经在WII平台上创下 FAMI通杂志 第九款两分游 戏评价的AVG 作品《428



被封锁的涉谷》将正式登陆PSP和PS3。游戏是典型的音响小说式的文字冒险类游戏,游戏中的剧情都将通过真人演出的画面来表达。

09 17 游戏王TF4

本作中的故事舞台将设定在《游戏王5Ds》,游戏中的登

场人物就自



然少不了不动游星等主角级的人物了。本作的收录卡片全总数超过4000 张的卡片数量,SOVR、DT6、ANPR等新卡都会被收录进来。

⁰⁹ 实况力量棒球P4

《实况力量 职业棒球》 系列中的人 物虽然看起 来都很Q版,





每期都有新变化的 机快乐赢"又有新奖品 啦!相信广大掌机迷都 坐不住了吧!快填好回 函卡来参加吧!下期会 有大量好东西奉上哟

2月等奖3名

Mane Zano Ballia Vilholosas 盟区战卡 盟区战卡 等奖1名 盟区战卡



NDSBBS提供玩偶1个

小提示:

如果你有希望得到的奖品,也可以通过来 信或回函卡告诉我们,我们将会每期换上 新的奖品,说不定就有你最想要的哟!



参加办法:

- 1、将随刊附带的回函卡填写好,贴上邮票寄回编辑部,即可参加本期抽奖活动。
- 2、本期抽奖活动回收回函卡截止日期为 10 月 25 日,时间以当地邮戳为准。
- 3、中奖名单将在 124 期刊登。回函卡复印无效。



